

PERANCANGAN INTERIOR *CAT CAFÉ*
BERGAYA GOTIK INGGRIS DENGAN TEMA NEVERLAND
SEBAGAI WADAH BAGI PECINTA KUCING DI SOLO RAYA

TUGAS AKHIR KARYA



Oleh:

Muthiah Anas Salma

NIM. 13150125

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

2020

PERANCANGAN INTERIOR *CAT CAFÉ*
BERGAYA GOTIK INGGRIS DENGAN TEMA NEVERLAND
SEBAGAI WADAH BAGI PECINTA KUCING DI SOLO RAYA

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi S-1 Desain Interior
Jurusan Desain



Oleh:

Muthiah Anas Salma

NIM. 13150125

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA


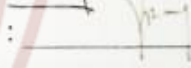

2020

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN INTERIOR *CAT CAFÉ*
BERGAYA GOTIK INGGRIS DENGAN TEMA NEVERLAND
SEBAGAI WADAH BAGI PECINTA KUCING DI SOLO RAYA

Oleh
MUTHIAH ANAS SALMA
NIM. 13150125

Telah diuji dan dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 17 April 2020

Tim penguji

Ketua	: Indarto, S.Sn., M.Sn.	:	
Penguji Utama	: Sumarno, S.Sn., MA.	:	
Penguji Bidang	: Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn.	:	

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 29 April 2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muthiah Anas Salma

NIM : 13150125

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

Perancangan Interior *Cat Café* Bergaya Gotik Inggris dengan Tema Neverland sebagai Wadah Bagi Pecinta Kucing Di Solo Raya adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 29 April 2020

Yang menyatakan,



Muthiah Anas Salma

NIM. 13150125

MOTTO

“Don’t die before your death. Be grateful, be alive, and live every moment.”

(Muniba Mazari)



“Wear those wounds like crowned jewels.”

(Aija Mayrock)

“I am so proud of the warrior I’ve created from the ashes that were meant to bury me.”

(Najwa Zebian)

“These mountains that you are carrying, you were only supposed to climb.”

(Najwa Zebian)

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR *CAT CAFE* BERGAYA GOTIK INGGRIS DENGAN TEMA NEVERLAND SEBAGAI WADAH BAGI PECINTA KUCING DI SOLO RAYA. (Muthiah Anas Salma, 2020, hal 1-185) Tugas Akhir Karya Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Kehidupan masyarakat perkotaan yang padat dan sibuk menjadi alasan tingginya tingkat stres. Walaupun ada banyak cara untuk melepas penat, ada pula cara mudah untuk menghilangkan stres yaitu dengan memiliki hewan peliharaan salah satunya memelihara kucing. Banyaknya masyarakat yang menyukai kucing tetapi tidak memiliki kemampuan untuk memelihara menjadi tujuan utama berdirinya setiap *cat cafe* di seluruh dunia. Sehingga keberadaan *cat cafe* menjadi salah satu inovasi dan solusi bagi permasalahan masyarakat ini. *Cat cafe* bertujuan untuk menjadi wahana rekreasi bagi pecinta kucing untuk bermain dengan kucing peliharaan yang disediakan oleh pengelola kafe hingga dapat menjadi wadah kegiatan bagi komunitas pecinta kucing. *Cat cafe* ini mengusung tema Neverland, sebuah dunia fiksi tempat tinggal Peter Pan dimana manusia hidup tanpa beban dan dapat melupakan segala masalahnya. Arti dari Neverland inilah yang menjadi pokok inti perancangan *cat cafe* ini, merancang sebuah wahana rekreasi yang dapat membantu mengurangi tingkat stres masyarakat. Gaya yang akan mendukung tema tersebut adalah Gaya Gotik Inggris, dimana latar dari cerita Peter Pan itu dimulai di Kota London, Inggris. Metode perancangan yang digunakan adalah dengan mengumpulkan input, mengolah input sehingga menjadi sintesa dan menghasilkan output yang memenuhi tujuan perancangan. Terciptalah tujuan dari perancangan ini adalah mewujudkan interior *cat cafe* bergaya Gotik Inggris dengan tema Neverland sebagai wadah pecinta kucing di Solo Raya yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung, pengelola, dan kucing peliharaan.

Kata Kunci: *Cat Cafe*, Kafe Kucing, Gotik Inggris, Neverland, Peter Pan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'alla yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena berkat Rahmat Hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari bimbingan tugas akhir dengan judul Perancangan Interior *Cat Cafe* Bergaya Gotik Inggris dengan Tema Neverland sebagai Wadah Bagi Pecinta Kucing di Solo Raya untuk melengkapi dan memenuhi syarat mendapat gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Mata kuliah tugas akhir merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia. Selama proses penulisan dan bimbingan Tugas Akhir, penulis banyak mendapat dorongan, motivasi, maupun bantuan secara material dan spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir sekaligus Kaprodi Desain Interior yang senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan pengarahan dan bimbingan serta memberikan dukungan moril, hingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini.

2. Sumarno, S.Sn., M.A. selaku dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa mendampingi dan selalu memberi semangat dari awal tahun kuliah hingga proses Tugas Akhir.
3. Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.A. selaku dosen Pembimbing sebelumnya yang telah mendampingi dan selalu memberi semangat dari awal tahun kuliah hingga proses pertengahan Tugas Akhir.
4. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan pembelajaran penulis untuk membuat karya ini.
5. Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain.
6. Dosen Program Studi Desain Interior, yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam proses perkuliahan sampai terselesaikannya Tugas Akhir Kekaryaan ini.
7. Ayahanda Dr. Daryono, S.Kar., M.Hum., dan ibunda Setya Widyawati S.Kar., M.Hum., serta kakak tercinta Lesmi Mitra F. yang senantiasa memberi dukungan moril dan material, waktu, doa dan curahan kasih sayang kepada penulis.
8. Seluruh *staff* Cats and Coffee Yogyakarta.
9. Seluruh *staff* Gedung 5 yang telah mempermudah dalam pemakaian segala fasilitas kampus untuk menunjang dalam mengerjakan Tugas Akhir.

10. Sahabat terdekat Humaida Poetry Al-Arsy, Sonia Yudha Pradana dan Nur Aisyah, Nandani, Nurul Haq yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis untuk menyelesaikan karya.

11. Rekan kuliah Maya, Binti, Intan, Selvi, Ratna, Khoirunnissa, Mas Wahyu TM, Zen, Vili, Andra dan segenap angkatan 2013 Desain Interior Isi Surakarta yang menjadi sumber motivasi penulis.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat banyak kekurangan baik disengaja maupun yang tidak disengaja selama proses menyelesaikan Tugas Akhir. Harapan penulis, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas, bermanfaat serta membawa hal yang positif bagi pembaca, khususnya bagi seluruh mahasiswa ISI Surakarta.

Penulis menyadari di dalam kegiatan Tugas Akhir dan laporan masih banyak memiliki kekurangan, oleh karena kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Surakarta, 29 April 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	17
A. Latar Belakang.....	17
B. Ide/Gagasan Perancangan.....	23
C. Tujuan Perancangan.....	24
D. Manfaat Perancangan	24
E. Tinjauan Sumber Perancangan.....	25
F. Landasan Perancangan	28
G. Metode Perancangan	37
H. Sistematika Penulisan	40
BAB II. DASAR PEMIKIRAN DESAIN.....	41
A. Tinjauan Obyek Perancangan.....	41
1. Tinjauan Kafe	41
a. Pengertian Kafe	41
b. Jenis Kafe.....	41
c. Klasifikasi Kafe.....	43
d. Jenis-jenis hidangan kopi	43
e. Jenis-jenis usaha pengolahan kopi	46
f. Sistem Pelayanan	47
g. Struktur Organisasi	49
h. Aspek Yuridis Formal	50
2. Tinjauan Interior Cat cafe	51
a. Pengertian Interior Cat cafe	51
b. Persyaratan Interior Cat cafe.....	51

c. Tema dan Gaya Interior	58
B. Tinjauan Data Lapangan Cat Cafe	59
1. Data Lapangan Cats and Coffee Yogyakarta.....	59
a. Profil Perusahaan.....	59
b. Jenis.....	61
c. Klasifikasi Objek Perancangan	61
d. Sistem Pelayanan	61
e. Struktur Organisasi	63
2. Interior Cats and Coffee Yogyakarta	64
a. Sirkulasi.....	64
b. Lantai	64
c. Dinding	64
d. Ceiling.....	66
e. Pencahayaan dan penghawaan.....	66
f. Tema dan Gaya Interior	67
3. Siteplan	67
BAB III. TRANSFORMASI DESAIN.....	68
A. Pengertian Objek Garap	68
B. Batasan Ruang Lingkup Garap	70
C. Site Plan	71
D. Waktu Operasional.....	72
E. Struktur Organisasi	72
F. Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang	73
G. Program Ruang	76
1. Kapasitas dan Besaran Ruang	76
2. Hubungan Antar Ruang	85
3. Zoning, Grouping, Sirkulasi	87
4. Sirkulasi	94
H. Tema dan Gaya	99
I. Elemen Pembentuk Ruang	118
J. Elemen Pengisi Ruang	124
K. Analisis Elemen Pembentuk Ruang dan Pengisi Ruang	126

1) Lobby.....	126
2) Playground.....	134
3) Kafe	143
4) Lounge.....	149
L. Tata Kondisi Ruang	153
1) Pencahayaan	153
2) Penghawaan.....	155
3) Akustik	156
M. Sistem Keamanan	156
N. Infografis	158
BAB IV. HASIL DESAIN	159
A. Eksisting Lantai Dasar.....	160
B. Eksisting Lantai Atas	161
C. Zoning Lantai Dasar	162
D. Zoning Lantai Atas	163
E. Layout Lantai Dasar.....	164
F. Layout Lantai Atas	165
G. Rencana Lantai Lantai Dasar.....	166
H. Rencana Lantai Lantai Atas.....	167
I. Rencana Ceiling Lantai Dasar.....	168
J. Rencana Ceiling Lantai Atas	169
K. Potongan	170
L. Gambar Perspektif 3D.....	173
a. Lobby.....	173
b. Playground.....	174
c. Taman Air.....	176
d. Kafe	177
e. Lounge.....	178
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	179
DAFTAR PUSTAKA	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Standarisasi pada resepsionis	33
Gambar 2. Standarisasi dapur (kabinet)	33
Gambar 3. Standarisasi dapur (ruang cuci)	34
Gambar 4. Standarisasi dapur (area memasak)	34
Gambar 5. Standarisasi Area makan untuk dua sampai empat orang	35
Gambar 6. Suasana Cats and Coffee Yogyakarta	60
Gambar 7. Suasana Cats and Coffee Yogyakarta	60
Gambar 8. Peraturan Cats and Coffee Yogyakarta	62
Gambar 9. Lantai pada Cats and Coffee Yogyakarta	64
Gambar 10. Dinding Cats and Coffee	65
Gambar 11. Dinding Cats and Coffee	65
Gambar 12. Jendela Cats and Coffee	65
Gambar 13. Dinding Kasir pada Cats and Coffee	65
Gambar 14. Grafiti Cats and Coffee	66
Gambar 15. Rak bermain kucing	66
Gambar 16. Pencahayaan dan Penghawaan pada Cats and Coffee	67
Gambar 17. Peta lokasi Cats and Coffee Yogyakarta melalui Google Maps.	67
Gambar 18. Peta lokasi perancangan	71
Gambar 19. Zoning Lantai Dasar Alternatif 1	89
Gambar 20. Zoning Lantai Atas Alternatif 1	90
Gambar 21. Zoning Lantai Dasar Alternatif 2	91
Gambar 22. Zoning Lantai Atas Alternatif 2	92
Gambar 23. Arus sirkulasi pengunjung lantai dasar	95
Gambar 24. Arus sirkulasi pengunjung lantai atas	96
Gambar 25. Arus sirkulasi pengelola lantai dasar	97
Gambar 26. Arus sirkulasi pengelola lantai atas	98
Gambar 27. Kubah Berusuk	104
Gambar 28. Asal Mula Kubah Gotik	104
Gambar 29. Katedral Wells, Somerset, Inggris	107
Gambar 30. Katedral Exeter, Devon, Inggris	108
Gambar 31. William Vertue, Kapel Henry VII	109

Gambar 32. Kapel Universitas King	109
Gambar 33. Tokoh Peter Pan di Neverland	111
Gambar 34. Contoh Kapal Kapten Hook	111
Gambar 35. Skema pengisi ruang pada play ground.....	114
Gambar 36. Skema pengisi ruang pada kafe.	115
Gambar 37. Skema warna dan beberapa pengisi ruang pada taman	116
Gambar 38. Skema warna dan beberapa pengisi ruang pada toilet.....	117
Gambar 39. Pengaplikasian bentuk mini bar.	124
Gambar 40. Pengaplikasian gentong rum sebagai laci penitipan.....	124
Gambar 41. Pengaplikasian gentong rum sebagai wastafel.	124
Gambar 42. Pengaplikasian gentong menjadi <i>coffee table</i>	125
Gambar 43. Desain istana kucing	125
Gambar 44. Pengaplikasian gentong menjadi <i>litter box</i>	125
Gambar 45. Transformasi bentuk pintu pada kotak telepon	125
Gambar 46. Pengaplikasian interior kapal	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alur Sirkulasi Interior	64
Tabel 2. Hubungan antar ruang	86
Tabel 3. Indikator Penilaian Alternatif Grouping Zoning.....	93
Tabel 4. Pola Sirkulasi Layout	94
Tabel 5. Elemen Pencitraan Ruang	110
Tabel 6. Tabel Keramik.....	122
Tabel 7. Analisis Karakteristik Ruang Lobby.....	126
Tabel 8. Analisis Desain Pola Lantai Lobby.....	129
Tabel 9. Analisis Desain Pola Dinding Lobby.....	130
Tabel 10. Analisis Desain Pola Ceiling Lobby	132
Tabel 11. Analisis Desain Pengisi Ruang Lobby	134
Tabel 12. Analisis Karakteristik Ruang Playground.....	135
Tabel 13. Analisis Desain Pola Lantai Play ground.....	136
Tabel 14. Analisis Desain Pola Dinding Playground.....	137
Tabel 15. Analisis Desain Pola Ceiling Playground	142
Tabel 16. Analisis Desain Pengisi Ruang Playground.....	142
Tabel 17. Analisis Karakteristik Ruang Kafe	143
Tabel 18. Analisis Desain Lantai Kafe	144
Tabel 19. Analisis Desain Pola Dinding Kafe	145
Tabel 20. Analisis Desain Pola Lantai Kafe	147
Tabel 21. Analisis Desain Pengisi Ruang Kafe	149
Tabel 22. Analisis Karakteristik Ruang Lounge	150
Tabel 23. Analisis Desain Lantai Ruang Lounge.....	151
Tabel 24. Analisis Desain Pola Dinding Ruang Lounge.....	152
Tabel 25. Analisis Desain Pengisi Ruang Lounge	153
Tabel 26. Spesifikasi Lampu.....	154
Tabel 27. Spesifikasi AC.....	155
Tabel 28. Spesifikasi Akustik	156
Tabel 29. Spesifikasi Sistem Keamanan	157

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Skema Pembagian Ruang	29
Skema 2. Skema Tahap Proses Desain menurut Pamudji Suptandar.....	37
Skema 3. Struktur Organisasi Cats and Coffee Yogyakarta	56
Skema 4. Chart Hubungan Antar Ruang.....	87
Skema 5. Unsur Neverland yang di aplikasikan	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan masyarakat perkotaan yang padat dan sibuk menjadi alasan tingginya tingkat stres. Tidak dapat dihindari bahwa hari kerja bahkan akhir pekan wilayah perkotaan tidak pernah sepi, bahkan akhir pekan menjadi hari yang ditunggu untuk sekedar melepas penat dari padatnya jadwal pekerjaan. Lima hari dalam seminggu, masyarakat perkotaan harus mengalami kemacetan pada pagi hari, bekerja hingga sore dan belum lagi tuntutan lembur kerja hingga larut malam. Kondisi fisik yang tidak dijaga dengan baik dapat mengganggu jalannya aktifitas bekerja, apalagi kondisi mental yang mengalami stres dapat mempengaruhi kesehatan.

Ada berbagai cara untuk melepas penat. Beberapa orang memilih untuk bersantai di rumah sambil bercengkrama dengan keluarga, bermain *game*, olahraga, berekreasi ke pantai atau pegunungan, hingga mengunjungi pusat perbelanjaan. Walaupun ada banyak cara untuk melepas penat, ada juga cara mudah untuk menghilangkan stres yaitu dengan memiliki hewan peliharaan. Studi membuktikan bahwa hewan peliharaan yang tepat bermanfaat bagi kesehatan. Kehadirannya dapat membantu menurunkan resiko penyakit jantung, stres, bahkan bisa membuat Anda terhindar dari penyakit lainnya.¹ Dituturkan oleh psikolog, neurokimia yang

¹ THE INDEPENDENT'S-WE BLOG, 2011, "Obati Stres dengan Hewan Kesayangan", <https://zaldym.wordpress.com/2011/06/12/obati-stres-dengan-hewan-kesayangan/> (diakses pada tanggal 16 Juni 2016, pukul 09.47 WIB).

kuat dan oksitosin yang dilepas saat melihat hewan peliharaan memunculkan perasaan gembira. Rasa senang itulah yang menurunkan kortisol atau hormon stres.²

Walaupun begitu banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan memiliki hewan peliharaan, namun tetap saja banyak masyarakat yang sulit meluangkan waktunya. Di samping tidak adanya waktu senggang, mayoritas masyarakat perkotaan memiliki lahan rumah yang berukuran kecil sehingga tidak memiliki sarana yang kondusif untuk tempat bermain peliharaan mereka, apalagi untuk anjing yang membutuhkan lahan luas. Kesulitan ini membuat sebagian masyarakat lebih memilih kucing sebagai hewan peliharaan karena tidak membutuhkan tempat bermain yang luas. Begitu pula karakteristik kucing yang tenang, tidak membuat suara gaduh, membuat kucing menjadi salah satu hewan peliharaan favorit masyarakat perkotaan.

Lebih dari 30 persen orang Amerika hidup dengan setidaknya satu kucing di rumahnya. Bisa jadi, mereka telah mendapatkan manfaat seperti menurunkan tingkat stres. Pengaruh memelihara kucing terhadap penurunan stres ini kemudian dibuktikan lewat penelitian terhadap sejumlah pialang saham yang memiliki tekanan darah tinggi. Setelah mereka memelihara kucing atau anjing, stres yang mereka rasakan berangsur-angsur menurun. Kucing bisa dikategorikan sebagai hewan peliharaan yang bisa menyehatkan pemiliknya. Peneliti di *University of Minnesota* baru-baru ini menemukan lagi bahwa orang yang tidak pernah memelihara kucing memiliki risiko empat puluh persen lebih tinggi dari kematian akibat serangan jantung dibandingkan dengan mereka yang memelihara kucing. Banyak orang menyatakan bahwa ketika mereka sedang sakit atau kesal, kucing kesayangan mereka bisa mengerti dengan cara selalu berada di dekatnya. Kehadiran kucing ini membuat pemilik merasa nyaman dan tenang. Dr. Becker mencatat bahwa kucing memiliki suhu sekitar 101,5 derajat dan mendengkur dengan getaran 25 getaran per detik, frekuensi yang dapat membantu menurunkan tekanan darah.³

² Rindu P. Hestya, 2014, "Tujuh Kebaikan Memiliki Hewan Peliharaan", <https://m.tempo.co/read/news/2014/05/12/108577129/tujuh-kebaikan-memiliki-hewan-peliharaan> (diakses pada tanggal 29 September 2016, pukul 10.10 WIB).

³ THE INDEPENDENT'S-WEBLOG, 2011, "Obati Stres dengan Hewan Kesayangan", <https://zaldym.wordpress.com/2011/06/12/obati-stres-dengan-hewan-kesayangan/>

Dari keterbatasan pecinta kucing diatas, mulailah bermunculan *cat cafe* sebagai solusi para pecinta kucing.

Lia Kurtz, *owner* Cutie Cats, mengungkapkan perbedaan antara *cat cafe* dan *cafe with cats*. *Cafe with cats* seperti kafe pada umumnya, dengan beberapa kucing dibiarkan bebas berkeliling. Sementara itu, *cat cafe* adalah *playground* berisi beragam kucing dengan fokus utama pada kucing. “Semua yang ada di dalamnya menyesuaikan dengan kebutuhan kucing. Ada rumah kucing untuk mereka beristirahat, ada juga rak yang didesain sesuai pergerakan kucing yang suka memanjat.” papar pencinta kucing yang lama berkarir di bidang *marketing* itu.⁴

Di dalam teknis *cat cafe*, aturan-aturan sangat ditegakkan demi kesehatan kucing dan pengunjung. Pilihan hidangan yang disediakan di *cat cafe* dibatasi bagi pengunjung, Hidangan dengan bau-bau tajam sangat dihindari, hal ini dimaksudkan agar tidak mengundang ketertarikan kucing sehingga tidak mengganggu kenyamanan pengunjung. Batasan penyediaan hidangan ini sesuai dengan ciri kafe pada umumnya.

Kafe adalah tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan musik atau tempat minum yang pengunjungnya dapat memesan minuman, seperti kopi, teh, bir, dan kue-kue.⁵ Kafe adalah tempat yang menghadirkan kopi panas dan hidangan kopi lainnya seperti *espresso*, *latte*, *cappuccino*, dan teh. *Espresso* merupakan kopi yang dibuat dengan mengekstraksi biji kopi menggunakan uap panas pada tekanan tinggi⁶, *latte* merupakan sejenis kopi *espresso* yang

(diakses pada tanggal 16 Juni 2016, pukul 09.47 WIB).

⁴ Jawa Pos, 2015, “Cat Café yang Mulai Bermunculan di Ibu Kota”, <http://www.jawapos.com/baca/artikel/13963/cat-cafe-yang-mulai-bermunculan-di-ibu-kota> (diakses pada tanggal 28 Mei 2016, pukul 09.25 WIB).

⁵ “Kafe”, <http://kbbi.web.id/kafe> (diakses pada tanggal 25 Maret 2015, pukul 12.49 WIB).

⁶ MESINRAYA, “Jenis-Jenis Minuman Berbahan Dasar Kopi”, <http://www.mesinraya.co.id/jenis-jenis-minuman-berbahan-dasar-kopi.html> (diakses pada tanggal 4 Juli 2016, pukul 13.20 WIB)

ditambahkan susu dengan rasio antara susu dan kopi⁷, sedangkan *cappuccino* merupakan kopi dengan penambahan susu, krim, dan serpihan coklat⁸. Kafe juga menyediakan beberapa macam makanan seperti *pastry*. *Pastry* adalah jenis olahan makanan dari beberapa kombinasi bahan yang pada umumnya manis yang biasanya mengandung lemak dan melalui tahap pembakaran, jenis makanan ini biasanya disajikan untuk *dessert*.⁹

Dalam perancangannya, *cat cafe* ini akan mengusung tema cerita dongeng Neverland dan menampilkan interior dengan latar Neverland. Neverland adalah dunia fiksi buatan J. M. Barrie. Neverland adalah tempat imajinasi dari tempat yang jauh dimana Neverland, Tinker Bell, The Lost Boys dan makhluk lainnya tinggal.¹⁰ Neverland sendiri tersirat bahwa semakin lama seseorang tinggal di Neverland maka semakin sulit baginya untuk mengingat kehidupan mereka di luar Neverland¹¹ sehingga dengan mengusung tema ini dimaksudkan pengunjung akan sejenak melupakan penat dan beban kerjanya sehingga menjadi rileks karena bermain di *cat cafe* ini. Untuk mendukung terciptanya tema yang diinginkan, maka kafe ini akan menggunakan gaya Gotik Inggris pada era abad pertengahan (abad ke 12-14

⁷ MESINRAYA, "Jenis-Jenis Minuman Berbahan Dasar Kopi", <http://www.mesinraya.co.id/jenis-jenis-minuman-berbahan-dasar-kopi.html> (diakses pada tanggal 4 Juli 2016, pukul 13.20 WIB)

⁸ MESINRAYA, "Jenis-Jenis Minuman Berbahan Dasar Kopi", <http://www.mesinraya.co.id/jenis-jenis-minuman-berbahan-dasar-kopi.html> (diakses pada tanggal 4 Juli 2016, pukul 13.20 WIB)

⁹ Marissa Putri, 2013, "Pengertian Tentang *PASTRY*", <http://patiserimarisa.blogspot.co.id/2013/11/pengertian-tentang-pastry.html> (diakses pada tanggal 4 Juli 2016, pukul 13.40 WIB)

¹⁰ "Neverland" <http://disney.wikia.com/wiki/Neverland> (diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 14.18 WIB)

¹¹ "Neverland" <http://disney.wikia.com/wiki/Neverland> (diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 14.18 WIB)

Masehi) karena gaya ini memberi kesan megah, agung dan misterius seperti halnya dunia imajinasi Neverland.

Fasilitas yang disediakan dalam *cat cafe* ini adalah ruang *playground*, ruang temu komunitas, kafe, dan ruang rapat. Ruang *playground* atau ruang bermain terdiri dari resepsionis yang melayani informasi, penitipan barang dan pembayaran. Area kafe meliputi area minum kopi, *lounge*, ruang rapat, dapur, dan toilet. Pengunjung yang akan bermain di *playground* dapat menitipkan barang di loker yang telah disediakan dan harus menggunakan cairan desinfektan untuk menghilangkan kuman sehingga kucing tidak mudah tertular penyakit dari luar, kemudian pengunjung akan diberikan *apron* untuk melindungi pakaian dari bulu kucing. Di dalam *playground*, pengunjung dibebaskan bermain dengan kucing-kucing dan dapat pula berkonsultasi dengan dokter hewan yang akan ditempatkan pada hari-hari tertentu. Untuk tetap menjaga kesehatan kucing-kucing di kafe ini, disediakan area istirahat kucing, area metabolisme dan area bermain kucing. Area istirahat berupa kandang-kandang tempat tidur, lalu area metabolisme berupa toilet bagi kucing, dan area bermain berupa taman belakang.

Perancangan ini juga mempertimbangkan perilaku kucing dan dengan pertimbangan tersebut maka dibuatlah beberapa elemen pengisi ruang berupa perabotan yang dapat mewadahi perilaku kucing. *Cat Castle* atau kastil bermain untuk kucing dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang disesuaikan dengan kucing. Kucing menyukai tempat yang tinggi karena insting kucing untuk menjaga teritorinya, maka *cat castle* dibuat bertingkat dan tinggi agar kucing bisa memanjat dan melihat teritorial di sekitarnya. Kucing juga memiliki insting suka mencakar

barang untuk menajamkan kukunya, maka pada *cas castle* dibuat lilitan-lilitan tali tambang untuk menyalurkan kebiasaan ini dan mencegah kucing merusak perabotan lain. Kenyamanan kucing juga menjadi pertimbangan maka diberlakukan beberapa tata tertib demi kenyamanan kucing dan pengunjung.

Menjaga makan kucing peliharaan adalah salah satu cara pemilik untuk menjaga kesehatan kucing mereka. Dengan penyediaan ruang penyimpanan, pemilik kafe dapat dengan mudah memilih jenis makanan untuk peliharaan mereka. Jenis makanan yang dapat disimpan adalah makanan kering (*dry food*), makanan basah (*wet food*), *snack* gigit, hingga makanan beku. Tidak hanya makanan, ruang penyimpanan juga menyimpan keperluan lain seperti *shampo*, *pet carrier*, kandang, obat hingga pernak-pernik untuk kucing peliharaan.

Selain menjaga makanan dan kesehatan kucing peliharaan, pemilik yang baik tentu akan selalu menjaga kebersihan kucing kesayangannya. Kucing yang dijaga kebersihannya tentu akan terhindar dari berbagai masalah kesehatan. Sebagai salah satu contoh kasus pada kucing adalah kutu dan jamur pada kulit. Kutu yang tidak diatasi dengan tuntas akan berkembang biak hingga dapat mengakibatkan anemia pada kucing. Selain itu, kebersihan bulu yang tidak dirawat dengan baik akan menyebabkan kulit pada kucing menjadi lembab dan dapat menimbulkan jamur. Jamur yang sudah menyebar dapat membuat kucing menjadi gatal hingga dapat merontokkan bulu-bulunya. Dengan dimandikan sebulan minimal satu kali, dapat membantu menjaga kebersihan bulu kucing sehingga terhindar dari berbagai penyakit kulit. Dengan adanya fasilitas *grooming* atau salon khusus kucing pada kafe ini tentunya akan membantu pemilik kafe untuk menghemat tenaga dan waktu

sekaligus dapat menjaga kebersihan kucing pada kafe, sehingga pengunjung tetap nyaman bermain dengan kucing yang sehat dan bersih.

Sebagai kota yang menjadi tujuan wisata budaya dan edukasi, Solo menjadi kota yang memiliki potensi baik untuk keberadaan sebuah *cat cafe*. Keberadaan beberapa komunitas pecinta kucing yang tidak memiliki *basecamp* tetap tentu akan terbantu dengan keberadaan *cat cafe* ini. Beberapa komunitas pecinta kucing di Solo adalah Kopekuso (Komunitas Pecinta Kucing Solo) dan PKDS (Perkumpulan Kucing Domestik Solo). PKDS ini didirikan karena rasa empati para pendiri yang prihatin melihat kucing-kucing jalanan yang memang tak secantik kucing ras, yang mendapatkan perlakuan yang tidak selayaknya.¹² Lokasi yang memiliki potensi baik didirikannya *cat cafe* di Solo adalah di pusat kota. Akses transportasi yang tersedia seperti fasilitas Bus Batik Solo Trans tersedia sehingga dapat memudahkan pengunjung dari dalam dan luar kota.

B. Ide/Gagasan Perancangan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang interior *Cat Café* Bergaya Gotik Inggris dengan tema Neverland sebagai Wadah Pecinta Kucing di Solo Raya yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung, pengelola, dan kucing peliharaan?

¹² “Perkumpulan Kucing Domestik Solo”,
<http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/07/perkumpulan-kucing-domestik-solo.html> (diakses pada tanggal 23 Mei 2016 pukul 01.04 WIB)

C. Tujuan Perancangan

Perancangan interior *cat cafe* ini bertujuan untuk:

1. Mewujudkan interior *Cat Café* Bergaya Gotik Inggris dengan tema Neverland sebagai Wadah Pecinta Kucing di Solo Raya yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung, pengelola, dan kucing peliharaan.

D. Manfaat Perancangan

Perancangan interior *cat cafe* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi penulis/desainer.

Penulis/desainer dapat mengembangkan ide dan gagasan untuk merancang interior sebuah *cat cafe* yang dapat memenuhi kebutuhan tidak hanya bagi pengunjung (penikmat kopi dan pecinta kucing) namun juga bagi pengelola dan kucing peliharaan.

2. Bagi penikmat kopi sekaligus pecinta kucing.

Sebagai wadah bagi penikmat kopi dan pecinta kucing yang ingin melepas penat sambil bermain dengan kucing. Tidak hanya itu, pengunjung juga bisa mendapat edukasi tentang kesehatan hewan peliharaan.

3. Bagi masyarakat.

Keberadaan *cat cafe* yang menjadi kegemaran masyarakat perkotaan dapat meningkatkan potensi daerah yang bisa menarik minat daerah-daerah luar kota dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat.

4. Bagi masyarakat yang tidak menyukai kucing.

Pendekatan dan edukasi tentang manfaat memelihara kucing, karakter kucing, berbagi pengalaman-pengalaman lucu seputar kucing, dan

mengoreksi mitos-mitos tidak benar seputar kucing. Pengunjung yang ingin mengadakan pendekatan dengan mengunjungi kafe ini akan difasilitasi penyekat ruang sehingga bagi pengunjung yang takut dengan kucing akan lebih merasa aman dan nyaman, di samping itu pengunjung yang tidak suka kucing dapat melihat tingkah kucing secara langsung, sehingga diharapkan pengunjung tersebut akan cepat terbiasa dengan kucing.

5. Bagi institusi.

Sebagai tambahan referensi akademik dan bahan pustaka.

E. Tinjauan Sumber Perancangan

Berdasarkan dari pengamatan penulis melalui data literatur, saat ini konsep *cat cafe* telah diwujudkan di beberapa kota besar di Indonesia, seperti di Jakarta, Bandung dan Yogyakarta.

1. Cutie Cats Café Kemang, Jakarta

Cutie Cats Café didirikan oleh pria asal Jerman bernama Michael Kurtz dan istrinya Lia Mutiara. Ruangan *playground* dengan ukuran 40m² diisi oleh lima belas ekor kucing dari berbagai ras. Ras Himalaya, Persia, Bengal, Scottish Fold dan Maine Coon. Awalnya pasangan suami istri ini tinggal bersama dengan tiga puluh satu ekor kucing di kediaman mereka di Kemang. Animo pengunjung cukup tinggi, maka Michael dan Lia menetapkan batas maksimal pengunjung dalam satu waktu adalah dua puluh orang untuk menjaga kenyamanan tuan rumah. Untuk melindungi kepentingan kucing dan pengunjung, minuman disajikan dalam wadah tertutup, Michael dan Lia tidak

menyediakan makanan selain kue manis, karena dapat termakan mengganggu pencernaan kucing.¹³

2. The Cat Cabin, Jakarta.

Cat cafe ini didirikan oleh tiga sahabat yang pernah memimpikan hadirnya *cat cafe* pertama di Indonesia sejak di bangku perkuliahan. Tergerak oleh kecintaan pada kucing dan kepercayaan bahwa kafe ini dapat diterima masyarakat, mereka memulai langkah dengan mendirikan The Cat Cabin pada akhir tahun 2014. Cat Cabin mengusung tema rustik dalam interiornya, dengan pengisi ruangan berupa rak-rak tempat bermain kucing, hingga ayunan yang digantung pada langit-langit. Setiap kucing di Cat Cabin berasal dari latar belakang yang berbeda-beda. Kucing-kucing tersebut adalah hasil adopsi dan tidak dibeli dari klinik hewan atau pemilik yang karena alasan tertentu tidak dapat merawat mereka.¹⁴

3. Cat's Village, Bandung.

Beralamat di Jl. Banda No. 2S, Sumur Bandung Merdeka, Kota Bandung, Jawa Barat, Cat's Village adalah salah satu *cat cafe* yang berada di Indonesia dan terletak di Bandung.¹⁵ Seperti namanya, Cat's village mencoba memberikan pengunjung tempat untuk menghilangkan rasa penat dengan menikmati kelucuan kucing-kucing disana seperti saat pulang ke kampung

¹³ Reza Maulana, 2015, "Cutie Cats Café Kemang, *Cat cafe* Pertama di Indonesia", <https://m.tempo.co/read/news/2015/03/06/201647733/cutie-cats-cafe-kemang-kafe-kucing-pertama-di-indonesia> (diakses pada tanggal 14 Juni 2016, pukul 23.56 WIB)

¹⁴ "The Cat Cabin", <http://www.thecatcabinjakarta.com/> (diakses pada tanggal 14 Juni 2016, pukul 23.56)

¹⁵ "Cat's Village", <http://catsvillage-cafe.com/cats-village/> (diakses pada tanggal 14 Juni 2016, pukul 01.10)

halaman atau saat menikmati liburan. Cat's Village adalah arena bermain dimana pengunjung dapat bermain dengan kucing-kucing lucu yang semuanya dimiliki oleh Cat's Village. Kafe ini mengusung tema modern rustic dengan elemen pengisi ruang dominan kayu dengan finishing halus dan warna-warna netral.

4. Miaw Shake Cat Café, Yogyakarta.

Salah satu *cat cafe* di Yogyakarta ini didirikan oleh tiga orang mahasiswi yang berasal dari Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Gajah Mada (UGM). Pilihan makanan yang ada di menu tidak terlalu banyak, kebanyakan berupa olahan pasta semacam spaghetti dan macaroni. Selain itu pengunjung juga dapat memesan minuman dengan pilihan yang beraneka macam. Tempat yang disediakan tidak terlalu luas, seperti layaknya rumah tinggal biasa, namun cukup rapi dan bersih. Elemen pengisi ruangnya pun sederhana, seperti rak-rak panjat kucing dan meja-meja pengunjung dengan duduk lesehan.

5. Cats and Coffee Yogyakarta

Fasade bangunan *cat cafe* yang terletak di Selokan Mataram Barat, Gejayan, Yogyakarta ini terlihat mencolok dan menarik. Interior yang disajikan pun bersih dan nyaman bagi pengunjung. Interior yang bertema rustik ini menampilkan serat-serat kayu pada mebelnya sebagai daya tarik dan diserupakan dengan warna kopi latte, coklat muda dan putih.

Selain itu konsep yang mengarah pada hewan peliharaan dan kafe juga telah diwujudkan dalam bentuk karya tugas akhir Evelyn Riyanti mahasiswa Program

Studi Desain Interior Universitas Kristen Maranatha Bandung dengan mengangkat Perancangan Interior *Dogs Café* dengan Konsep Pohon Ketapang Kencana. Sedangkan tema Neverland telah diaplikasikan pada sebuah kafe bernama The Lost Boys Fortitude Valley di Brisbane, Australia.

Melalui beberapa kenyataan tersebut, maka Perancangan Interior Cat Café sebagai Wadah Pecinta Kucing di Solo Raya yang menggunakan gaya Gotik Inggris dan mengangkat tema cerita dongeng Neverland merupakan sebuah karya yang original.

F. Landasan Perancangan

1. Pendekatan Fungsi

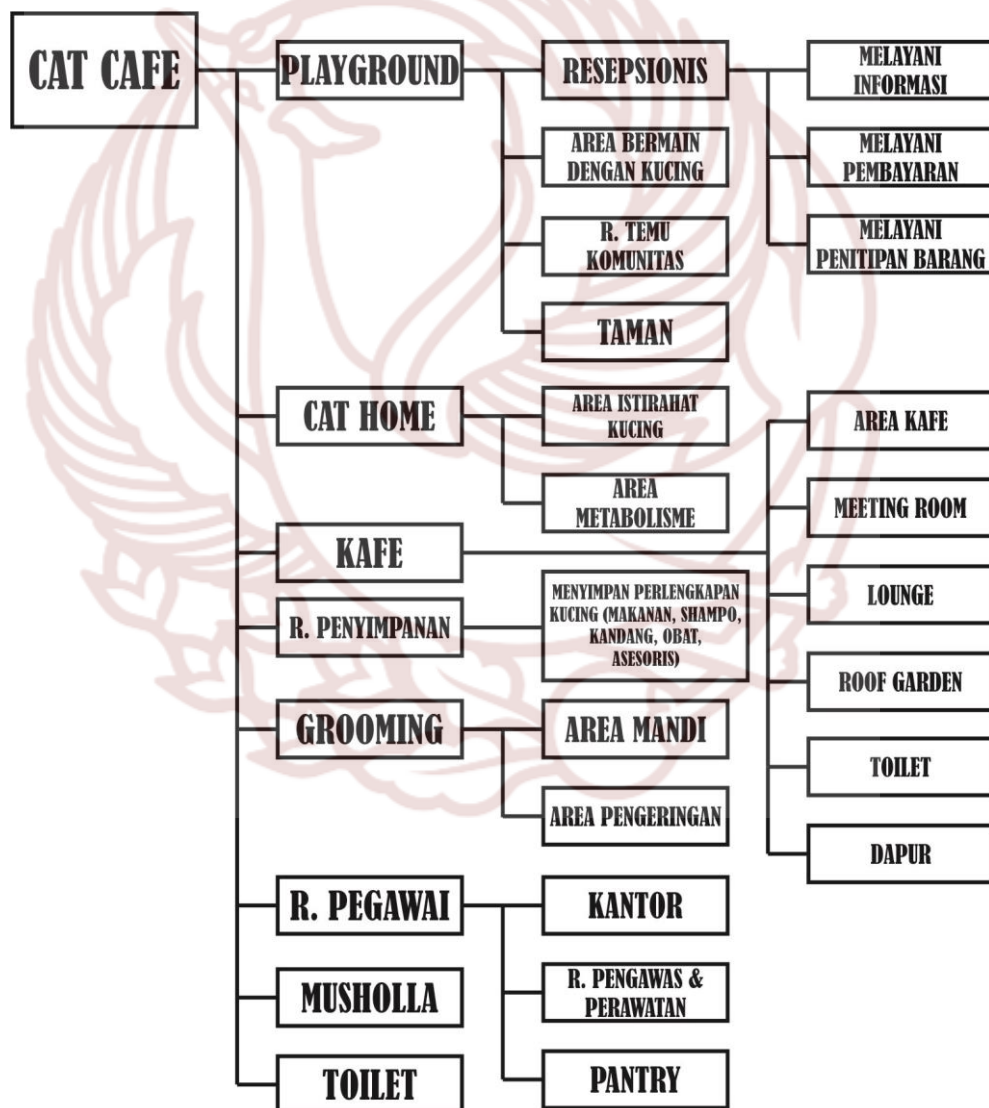
Pendekatan fungsi dalam desain interior adalah merancang sebuah ruang interior yang memperhatikan aspek kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna.¹⁶ Menurut Francis D.K. Ching, pendekatan fungsi yang sesuai dengan criteria meliputi:

- a) Pengelompokan perabot berdasarkan fungsi.
- b) Dimensi dan jarak yang sesuai,
- c) Jarak sosial yang memadai,
- d) Privasi visual dan akustik yang sesuai,
- e) Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai,
- f) Sarana penerangan dan sarana listrik lainnya atau mekanis yang sesuai.

¹⁶ Francis D.K.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. (Jakarta: Erlangga, 2011). Hal 36

Sebuah desain dikatakan sebagai desain yang baik apabila mampu memenuhi kebutuhan pengguna tak hanya secara keamanan, tetapi juga keindahan, dan fungsional dari bangunan itu sendiri. Untuk memenuhi aspek fungsional tersebut maka diperlukan pembagian tempat untuk memenuhi kebutuhan fasilitas para pengguna dan pengunjung *cat cafe*.

Adapun fasilitas ruang yang dibutuhkan dalam Cat Café adalah:



Skema 1. Skema Pembagian Ruang

Perancangan interior *cat café* di Solo memiliki fungsi sebagai sarana publik untuk dapat menikmati hidangan kopi sekaligus berekreasi dengan bermain bersama kucing peliharaan. Untuk memfasilitasi aktifitas dalam *cat cafe* ini, maka dibutuhkan ruang penunjang yaitu:

a. *Playground* atau area bermain terdiri dari:

- 1) Resepsionis: Melayani informasi, pembayaran dan penitipan barang
- 2) Area bermain: Area dimana pengunjung dapat bermain dengan kucing peliharaan.
- 3) Ruang temu komunitas: Ruang yang digunakan untuk mewadahi kegiatan komunitas pecinta kucing di Solo.
- 4) Taman: Pengunjung dapat bermain di taman dengan menikmati udara segar dan bermain air.

b. *Cat Home* terdiri dari:

- 1) Area istirahat kucing. Area istirahat berupa kandang-kandang tempat tidur.
- 2) Area metabolisme. Area ini berada pada tingkat kandang kucing paling bawah dengan menggunakan *litter box*.

c. Kafe terdiri dari:

- 1) Area Kafe: Area ini terletak pada lantai atas, walaupun area ini bebas kucing, tetapi pengunjung dapat melihat langsung kucing yang bermain di bawah.
- 2) Ruang Rapat: Pengunjung dapat menggunakan ruang rapat yang telah disediakan dengan melakukan pemesanan terlebih dahulu.

- 3) Lounge. Area ini ditempatkan pada teras atas, sehingga pengunjung dapat berbincang sambil menikmati udara luar.
- 4) Roof Garden: Area hijau pada kafe.
- 5) Toilet
- 6) Dapur

d. Ruang Penyimpanan

Ruang penyimpanan bahan makanan dan peralatan. Ruang ini dikhususkan untuk menyimpan bahan makanan, obat, peralatan perawatan, dan peralatan mandi kucing.

e. *Grooming* terdiri dari:

- 1) Area mandi: Area basah untuk memandikan kucing peliharaan. Alat mandi yang digunakan adalah shower.
- 2) Area pengeringan: Setelah dimandikan, kucing akan dikeringkan pada area pengeringan dengan alat blower agar bulu kucing kering secara merata.

f. Ruang pegawai terdiri dari:

- 1) Kantor
- 2) Ruang pengawas dan perawatan
- 3) *Pantry*
- 4) Taman belakang

g. Musholla

h. Toilet

2. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis melalui filosofi bentuk merupakan strategi pemecahan desain terkait dengan spesifik desain. Untuk menemukan bentuk spesifik desain bagi pengguna untuk situasi tertentu dapat dilakukan dengan pendekatan tersebut.¹⁷ Gaya Gotik Inggris serta tema Neverland yang dipilih akan menimbulkan interior yang megah dan misterius seperti berada dalam negeri dongeng. Tema Neverland yang diambil adalah dengan menciptakan interior yang menggambarkan tempat-tempat dalam dunia fiktif Neverland, tempat Peter Pan tinggal. Seperti latar tempat kota London, Inggris yang menjadi tempat tinggal salah satu tokoh utama dalam dongeng ini. Selain itu, tema kapal bajak laut dan taman air putri duyung, akan diaplikasikan pada interior.

3. Pendekatan Ergonomi

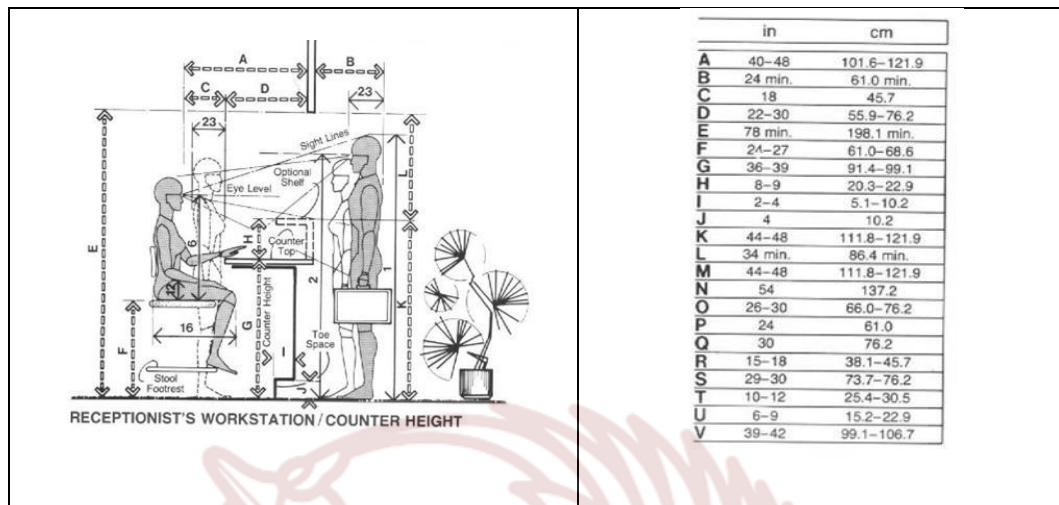
Pendekatan ergonomi adalah aplikasi informasi mengenai keterbatasan manusia, kemampuan, karakteristik tingkah laku, motivasi untuk merancang prosedur dan lingkungan tempat aktivitas manusia tersebut sehari-hari.¹⁸

a. Standarisasi pada resepsionis

Resepsionis pada *cat cafe* ini melayani pembayaran, pembuatan reservasi *meeting* dan penitipan barang.

¹⁷ Sunarmi, Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2008) Hal 51

¹⁸ “ERGONOMI”, <https://www.academia.edu/5481347/ERGONOMI> (diakses pada tanggal 6 Juni 2016, pukul 13.35)

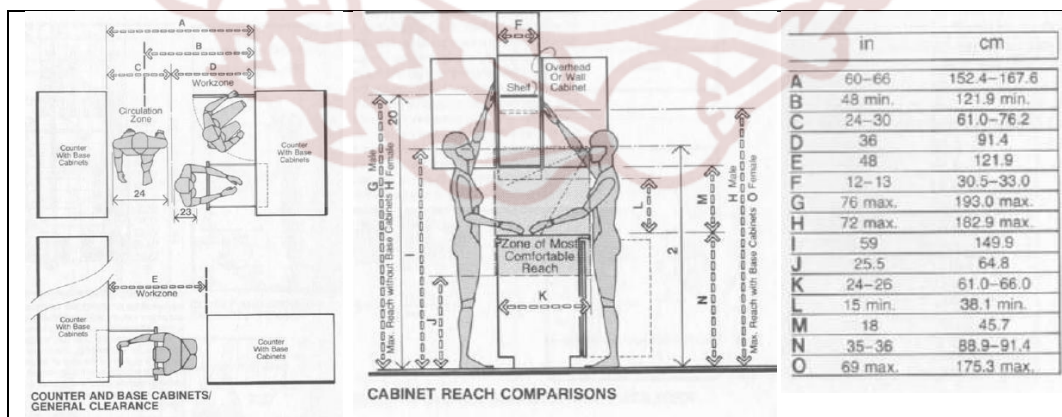


Gambar 1. Standarisasi pada resepsionis
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, *Human Dimention & Interior Space*, 2003)

Tinggi dudukan pada resepsionis baik area kafe maupun *playground* adalah antara 61-65 cm. Sedangkan tinggi meja konter adalah 95-99 cm dengan *toe space* 10 cm dan rak *optional* setinggi 20 cm.

b. Standarisasi pada area kafe

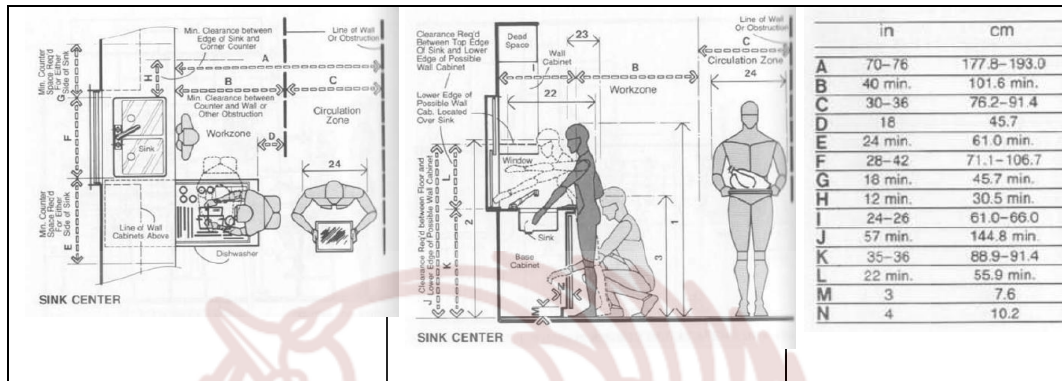
Ruang dalam area kafe terdiri dari area minum kopi, *meeting room*, *lounge*, dan dapur.



Gambar 2. Standarisasi dapur (kabinet)
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, *Human Dimention & Interior Space*, 2003)

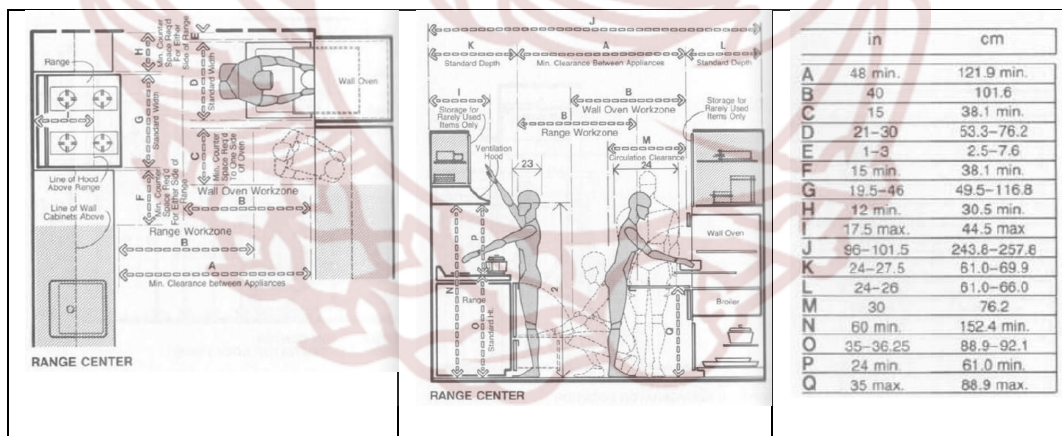
Tinggi meja konter dapur pada kafe maupun pantry adalah setinggi 88-90 cm dengan lebar area *counter top* 62 cm. Untuk menjaga sirkulasi dapur

agar tetap efektif, maka area sirkulasi adalah minimal 60-70 cm dengan besar area kerja paada bukaan konter bawah adalah 91 cm.



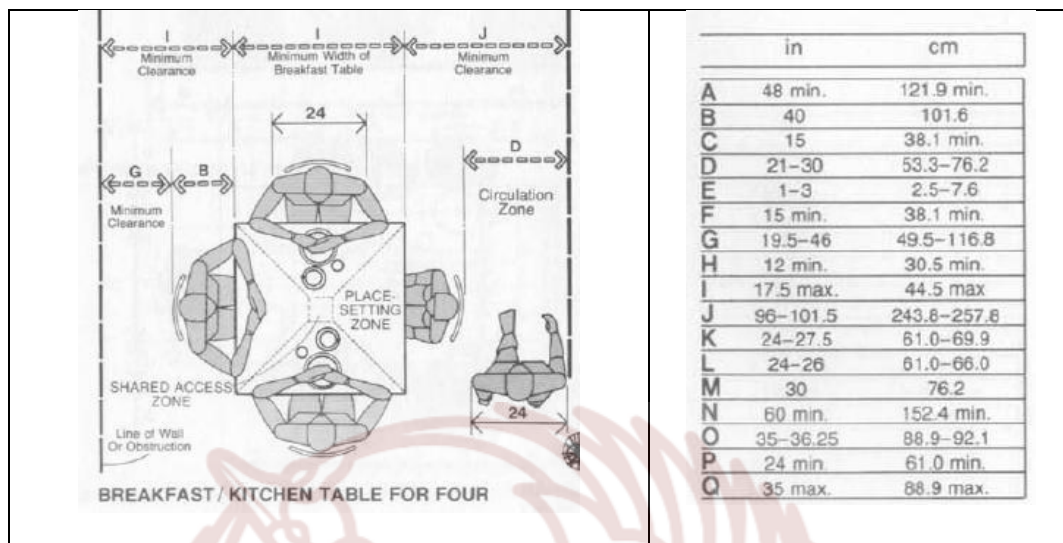
Gambar 3. Standarisasi dapur (ruang cuci)
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, *Human Dimention & Interior Space*, 2003)

Besar wastafel yang digunakan adalah selebar 71-75 cm. Jarak minimal area antara meja konter dengan dinding atau perabot lain yang berhadapan adalah 100-105 cm.



Gambar 4. Standarisasi dapur (area memasak)
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, *Human Dimention & Interior Space*, 2003)

Kedalaman oven untuk membuat *pastry* atau kue adalah sebesar 61 cm dengan tinggi dari lantai adalah 88 cm sehingga membutuhkan area kerja sebesar 101 cm.



Gambar 5. Standarisasi Area makan untuk dua sampai empat orang
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, *Human Dimension & Interior Space*, 2003)

Besar meja makan untuk empat orang yaitu sebesar 44 cm dengan sirkulasi yang dibutuhkan untuk menjaga area makan agar tetap efektif dan kondusif adalah sebesar minimal 55-60 cm.

4. Pendekatan Psikologis

Menurut Yusita Kusmarini dalam Jurnal Multi Pendekatan Desain Menuju Optimalisasi Desain Interior miliknya, menjabarkan pentingnya pendekatan psikologis pada desain.

Pendekatan desain dengan berorientasi pada psikologi dan perilaku manusia adalah suatu pendekatan yang menjadikan psikologi dan perilaku sebagai faktor terpenting untuk dipertimbangkan dalam mengawali proses perancangan interior (secara spesifik berkaitan dengan subjek rancangan). Pendekatan tersebut diperlukan untuk mencapai kesesuaian antara produk desain dengan subjek pengguna, karena derajat kesesuaian antara produk desain dengan pengguna adalah indikator keberhasilan desain (dalam konteks *design as a problem solving*).¹⁹

¹⁹ Yusita Kusmarini. Universitas Kristen Petra Surabaya. "Jurnal Multi Pendekatan Desain Menuju Optimalisasi Desain (Interior)". <http://www.dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/.../16279> (diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 15.55 WIB)

Sebagai suatu jenis kafe yang berbeda, yaitu kafe yang tidak hanya berkonstentrasi pada manusia tetapi juga pada kucing, referensi telah diambil dari beberapa sumber buku mengenai kelakuan dan psikologi kucing. Perancangan ini juga mempertimbangkan perilaku kucing dan dengan pertimbangan tersebut maka dibuatlah beberapa elemen pengisi ruang berupa perabotan yang dapat mewadahi perilaku kucing. *Cat Castle* atau kastil bermain untuk kucing dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang disesuaikan dengan kucing. Kucing menyukai tempat yang tinggi karena insting kucing untuk menjaga teritorinya, maka *cat castle* dibuat bertingkat dan tinggi agar kucing bisa memanjat dan melihat teritorial di sekitarnya. Kucing juga memiliki insting suka mencakar barang untuk menajamkan kukunya, maka pada *cat castle* dibuat lilitan-lilitan tali tambang untuk menyalurkan kebiasaan ini dan mencegah kucing merusak perabotan lain. Kenyamanan kucing juga menjadi pertimbangan maka diberlakukan beberapa tata tertib demi kenyamanan kucing dan pengunjung.

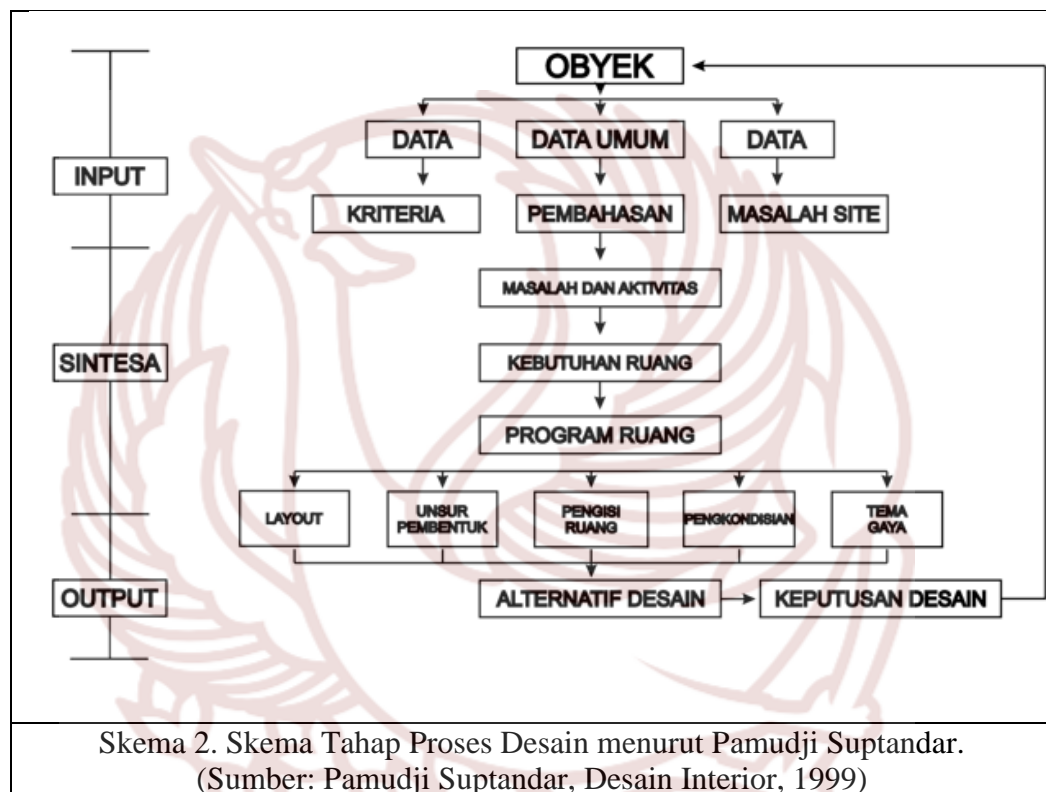
5. Pendekatan Teknis

Pendekatan teknis terkait perancangan ini adalah mengenai teknik konstruksi terutama yang digunakan untuk membuat kubah kipas. Teknis yang dipilih dalam merancang sebuah kubah kipas dalam bangunan ini tentunya akan disederhanakan dari pembuatan kubah kipas aslinya. Bahan yang digunakanpun lebih ringan dengan konstruksi pengaman yang lebih sederhana. Dalam perancangan ini, kubah kipas akan dibuat dengan teknik GRC (*Glassfiber Reinforced Concrete*) dengan pertimbangan bahan yang mudah didapat dan bahan yang dapat dibentuk atau dicetak dengan mudah. Material ini juga mudah untuk diberi warna agar sesuai dengan tema ruangan yang digunakan, sehingga unsur pembentuk ruang dapat saling mendukung. Kubah kipas yang tinggi dan besar tentunya membutuhkan pengaman. Pengait seperti *bracket* digunakan pada badan kubah yang dikaitkan dengan dinding. Teknis *bracket* disiasati dengan dipasang di beberapa titik ketinggian dari kubah kipas agar konstruksi aman dan kuat tersangga pada dinding. Cetakan untuk membentuk kubah kipas pun harus

dipertimbangkan dengan cara disusun dan disambung dalam ketinggian tertentu agar konstruksi cetakan tidak terlalu berat.

G. Metode Perancangan

Tahapan proses desain pada Perancangan Interior *Cat Cafe* bergaya Gotik Inggris di Solo Raya ini menggunakan pendapat Pamudji Suptandar:



Input yang dimaksud adalah sekumpulan informasi yang diperlukan oleh seorang desainer untuk dibahas dalam rangka menemukan permasalahan desain. Input pertama meliputi data literatur yang memenuhi segi kriteria untuk dijadikan landasan pemikiran desain. Literatur dapat berupa rujukan dari buku ergonomi, fisika bangunan, arsitektur, UU Cagar Budaya, sejarah dan kebudayaan. Sintesa adalah seperangkat tindakan untuk mengolah data-data berdasarkan landasan teori dan kreativitas seorang desainer sehingga diperoleh analisa untuk memecahkan desain atau menemukan desain yang tepat. Adapun

output yang dimaksud adalah hasil pengolahan data dari input berdasarkan sintesis atau analisis yang dituangkan ke dalam desain.²⁰

Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dan dipecahkan permasalahannya sehingga muncul beberapa alternatif desain yang akhirnya menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam Perancangan Interior *Cat Café* bergaya Gotik Inggris dengan Tema Cerita Neverland di Kota Solo yaitu:

1. Observasi lapangan

Observasi lapangan merupakan upaya peneliti melihat langsung obyek yang telah ada atau serupa dengan obyek garap sehingga dapat mengambil hal-hal yang penting untuk obyek garap.

2. Studi Literatur

Studi literatur berupa buku ilmu tentang Desain Interior. Data dari internet maupun *e-book* yang berkaitan dan dapat mendukung penyusunan obyek garap. Beberapa hal yang perlu dianalisis adalah:

- a) *Site Plan*
- b) Aktivitas Dalam Ruang
- c) Kebutuhan Ruang
- d) Hubungan Antar Ruang
- e) *Grouping* dan *Zoning* Ruang
- f) Sirkulasi

²⁰ Sunarmi, Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir (Surakarta: STSI Surakarta ta 2007), 13-14

- g) Unsur Pengisi Ruang
- h) Pengkondisian Ruang (pencahayaan, penghawaan, akustik)
- i) Sistem Keamanan
- j) Pendekatan Tema
- k) Pendekatan Konsep *Layout*

Output yang dimaksud di sini adalah hasil pengolahan data dari input yang telah berdasarkan sintesa atau analisis yang diungkapkan dalam bentuk desain.²¹ Visualisasi dalam bentuk gambar kerja berupa:

- a) Gambar Denah *Existing*, skala 1: 50 atau 1 : 100 atau 1 :200
- b) Gambar Denah *Keyplan*, skala 1: 50 atau 1 : 100 atau 1 :200 (bila diperlukan)
- c) Gambar Denah *Lay Out* , skala 1:50
- d) Gambar Rencana Lantai, skala 1:50
- e) Gambar Rencana *Ceiling* dan *Lighting*, skala 1:50
- f) Gambar Potongan berwarna minimal 2 (dua), skala 1:20
- g) Gambar Potongan tidak diwarnai, minimal 4 (empat), skala 1:50
- h) Gambar Detail Konstruksi *millwork*
- i) Gambar Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang (*Treatment* Lantai, Dinding, dan *Ceiling*)
- j) Gambar *Furniture* Terpilih
- k) Skema Bahan dan Warna

²¹ Tim Dosen Desain Interior, Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir (ISI Surakarta, Surakarta, 2007) hal. 13-14

l) Perspektif

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan Perancangan Interior *Cat Café* ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN yang di dalamnya memuat latar belakang, gagasan penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, tinjauan sumber penciptaan, landasan penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN yang memuat tinjauan umum dan tinjauan khusus.

BAB III TRASFORMASI DESAIN yang mengulas tentang profil perusahaan, pengguna, aktivitas dan kebutuhan, program ruang, gubahan ruang.

BAB IV HASIL DESAIN yang memuat gambar kerja hingga skema bahan dan warna.

BAB V KESIMPULAN berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. Tinjauan Obyek Perancangan

1. Tinjauan Kafe

a. Pengertian Kafe

Menurut peraturan daerah tentang Penyelenggaraan Pariwisata daerah Kota Surakarta BAB I No. 31, usaha kafe adalah:

Usaha kafe adalah usaha penyediaan makanan ringan dan minuman ringan yang dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyiapan dan/atau penyajiannya, di dalam 1 (satu) tempat tetap yang tidak berpindah-pindah.²²

b. Jenis Kafe

Menurut Steve Lovelace seorang *food blogger* mengelompokkan lima tipe kedai kopi yang sering ia datangi selama ini. Menurut Steve, banyak kedai kopi sekarang ini dilengkapi untuk memfasilitasi orang-orang yang memiliki mobilitas tinggi dan harus serba cepat. Berikut beberapa jenis kedai kopi menurut Steve²³:

²² “Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Penyelenggaraan Usaha Pariwisata Pasal 1 Poin 31.”

<http://jdih.surakarta.go.id> (diakses pada tanggal 9 Januari 2017, pukul 19.32 WIB)

²³ “The 5 Types of Coffee Shops – Steve Lovelace.”

<http://steve-lovelace.com/the-5-types-of-coffee-shops/> (diakses pada tanggal 18 Januari 2017, pukul 14.27 WIB)

1) *The Grab-and-Go Café*

Kedai kopi ini tidak banyak memiliki meja dan kursi karena lebih banyak dikunjungi oleh konsumen yang hanya datang membeli dan kemudian pergi.

2) *The Restaurant*

Kata “kafe” memiliki arti yang luas, dapat diartikan kedai kopi hingga restoran atau bistro. Sehingga jika kita melihat sebuah usaha dengan kata “kafe” di dalamnya, kita tidak dapat menyangka menu yang akan dihidangkan.

3) *The Hipster Hangout*

Kedai ini biasanya diperuntukkan untuk orang-rang yang datang dengan jumlah banyak dan menghabiskan waktu untuk mengobrol, atau bekerja karena dilengkapi dengan *Wi-fi* kecepatan tinggi. Lebih sering ditemui dengan warna interior yang polos dan memiliki area sirkulasi yang luas.

4) *The Corporate Store*

Salah satu kedai kopi terkenal jenis ini adalah Starbuck. Jenis kedai seperti ini kebanyakan lebih berwarna dan nyaman daripada jenis sebelumnya.

5) *The Old House*

Kedai yang menggunakan rumah tua sebagai ciri khasnya ini menjadi jenis kedai yang paling nyaman menurut Steve karena seperti berada di rumah walaupun tujuannya pergi ke kedai kopi

adalah karena kejenuhan di rumahnya. Kedai kopi ini dibuat dari rumah tua dengan jendela-jendela besar yang terbuka dan warna dinding yang cerah.

c. Klasifikasi Kafe

Kafe termasuk dalam klasifikasi restoran. *Coffee Shop* atau kedai kopi merupakan tempat makan dan minum yang menyuguhkan suasana santai tanpa aturan yang mengikat dan biasanya menyuguhkan racikan kopi sebagai menu special diluar makanan-makanan kecil atau makanan siap saji. Menurutnya, kafetaria atau kafe merupakan restoran kecil yang mengutamakan penjualan kue, roti, kopi, dengan menu yang terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.²⁴

d. Jenis-jenis hidangan kopi

Berikut ini adalah beberapa ragam racikan minuman kopi menurut website destinasinews.com:

- 1) **Espresso.** Dibuat dengan cara biji kopi yang telah diletakkan di dalam mesin *brewing* atau mesin penyeduh khusus dengan ditekan dan dialirkan air panas dengan tekanan tinggi. Sehingga ekstrak kopi akan keluar bersama air panas. Untuk membuat racikan kopi yang sama, seluruh biji kopi yang tersisa dalam mesin harus dibuang dan diganti dengan yang baru. Di Italia, *espresso* diminum dalam takaran kecil setelah makan siang atau makan malam.

²⁴ “Pengertian Umum Café Klasifikasi Café”

<https://text-id.123dok.com/document/dy4e6v7kq-pengertian-umum-cafe-klasifikasi-cafe.html>
(diakses pada tanggal 18 Januari 2017, pukul 13.07 WIB)

- 2) **Cappuccino.** Racikan kopi jenis ini terdiri dari tiga komposisi utama, yaitu *espresso*, susu dan busa. Ciri khas dari kopi ini adalah dihidangkan dengan *foam* atau busa setebal 2 cm pada bagian permukaannya dan ditaburi butiran coklat. Orang Italia hanya meminum *cappuccino* pada pagi hari sebelum jam sebelas.
- 3) **Macchiato.** *Macchiato* adalah *espresso* yang ditambah dengan sedikit susu yang sengaja tidak diaduk namun sengaja diendapkan di bagian atas *espresso*. *Macchiato* memiliki nama lengkap *Espresso Macchiato*. Berbeda dengan *cappuccino* yang merupakan campuran *espresso* dan susu, susu pada *macchiato* berfungsi untuk melapisi *espresso* dari udara terbuka dengan takaran kecil. Hal itu untuk menandai bahwa hidangan kopi tersebut mengandung susu.
- 4) **Caffe Latte.** Kopi ini bukan ditemukan di Italia, tetapi lebih populer di Negara Amerika. *Caffe latte* terdiri dari sepertiga *espresso* dan dua per tiga susu, ditambah dengan sedikit *foam* atau busa di atasnya.
- 5) **Long Black.** Urutan penyajian kopi ini adalah dengan menuangkan *espresso* di atas air panas, urutan tersebut dimaksudkan supaya tidak merusak *crema* yang terdapat pada *espresso*. Jika kita menaruh *espresso* terlebih dahulu dari pada air panas, maka disebut dengan *Americano*. Yang membedakan *Long Black* dengan *Americano* adalah urutan penyajiannya. Hidangan kopi ini banyak menggunakan biji kopi yang berasal dari Ethiopia dan Sumatera.

- 6) **Frappucino.** *Frappe* merupakan istilah untuk *milk shake* yang kental. Istilah *Frappucino* berasal dari kombinasi *frappe* dan *cappuccino*.
- 7) **Kopi Tubruk** adalah racikan kopi yang dibuat dengan biji kopi yang ditumbuk secara tradisional namun tidak terlalu halus, diseduh dan dinikmati saat masih panas.
- 8) **Kopi Kothok.** Kopi ini juga merupakan kopi tumbuk tradisional yang direbus dengan air dan gula dalam gerabah.
- 9) **Americano.** Racikan kopi *espresso* dengan takaran air yang lebih banyak sehingga rasa kopi tidak begitu kuat. Penyajian gaya Amerika pada kopi *Americano* biasanya menggunakan gelas besar.
- 10) **Café Mocha** atau **Mochachinno.** Terbuat dari *espresso* dan coklat panas yang pekat dan diberi susu panas dengan busa. Penyajiannya ditambah dengan bubuk coklat, kayu manis dan *whipped cream*.
- 11) **Marocchino** adalah *espresso* dengan sedikit susu panas dan coklat bubuk.
- 12) **Granitta Di Caffè Con Panna.** Merupakan kopi dingin dengan *whipped cream* diatasnya.
- 13) **Hammerhead.** Berisi *espresso* dalam takaran cangkir regular yang kemudian diisi beberapa tetes kopi.
- 14) **Frappe.** Cara membuatnya adalah dengan kopi, gula, air dan es disajikan dengan takaran satu hingga dua sendok teh. Minuman ini sering ditempatkan dalam gelas panjang dan diberi es batu dan susu.

15) **Irish Coffee.** Kopi hitam yang dicampur dengan minuman jenis *liqueur*.

16) **Kopi Luwak.** Kopi paling terkenal ini adalah jenis kopi yang menggunakan biji kopi yang diambil dari sisa kotoran luwak atau musang kelapa. Diyakini memiliki rasa yang berbeda setelah dimakan dan melewati saluran pencernaan luwak.

17) **Kopi Joss.** Kopi khas Yogyakarta ini dibuat dengan segelas kopi panas yang dimasuki arang dengan bara api.

e. Jenis-jenis usaha pengolahan kopi

Berikut ini adalah beberapa jenis usaha pengolahan kopi yang dalam sebuah website majalah.ottencoffee.co.id yang sedang mengulas ‘4 Ide Bisnis di Dunia Kopi dengan Modal Ringan’²⁵:

1) Usaha penjualan biji kopi.

Sebelum dapat menjadi kopi dan beredar di kedai-kedai kopi, pemilihan dan pengelolaan biji kopi sangatlah penting. Teknis usaha penjualan biji kopi adalah dengan menjual kembali biji-biji kopi yang didapat dari roaster, pabrik kopi dan petani kopi. Menjadi tangan pertama tentu akan menguntungkan karena kita dapat membeli dengan harga yang lebih murah. Sebelum menjual tentunya kita harus teliti memilih biji mana yang baik dan layak dijual.

2) *Coffee Truk* atau gerobak kopi.

²⁵ “4 Ide Bisnis Di Dunia Kopi Dengan Modal Ringan”.
<https://majalah.ottencoffee.co.id/4-ide-bisnis-di-dunia-kopi-dengan-modal-ringan/>
 (diakses pada tanggal 19 Januari 2017, pukul 21.37 WIB)

Gerobak kopi di luar negeri adalah hal yang lumrah walaupun kita jarang menemukannya di Indonesia, tetapi kita dapat memulai bisnis ini dengan modal ringan. Tentunya tidak lupa menentukan menu kopi terlebih dahulu, apakah yang akan dijual adalah hanya cold brew atau kopi panas lainnya dan desain gerobak yang menarik tentu akan menarik minat pembeli.

3) Kedai kopi manual.

Alat-alat yang digunakan pada kedai kopi ini tidak perlu menggunakan alat yang mahal, untuk menghasilkan espresso, kita bisa menggunakan *rok presso* atau *bellman* sebagai penggantinya dan tidak memerlukan listrik. Alat manual *brew* lain juga dapat digunakan seperti V60, *chemex*, *aeropress* dan lain-lain.

4) Kedai kopi konvensional.

Kedai kopi jenis ini tentu sudah sering kita temui, terutama pada *mall* besar di kota dan yang paling terkenal adalah Starbuck. Kedai kopi ini tersebar di berbagai belahan dunia dengan peminat yang besar. Tak hanya menu yang bervariasi, alat-alat *brewing* yang canggih, tetapi interior kafe yang juga sangat diperhitungkan.

f. Sistem Pelayanan

1) Jenis pelayanan pada kafe, yaitu²⁶:

a. *Table Service*

²⁶ "Sistem Pelayanan Restoran".

<https://www.kajianpustaka.com/2017/11/pengertian-jenis-dan-sistem-pelayanan-restoran.html>
(diakses pada tanggal 18 Januari 2017 pukul 20.22 WIB)

Table service adalah suatu sistem pelayanan restoran di mana para tamu duduk di kursi menghadap meja makan, dan kemudian makanan maupun minuman diantarkan, disajikan kepada para tamu tadi. Dalam hal ini yang menyajikan makanan dan minuman adalah pelayan. Sistem pelayanan restoran menggunakan *table service* yang terkenal diantaranya adalah: *American Service* (Sistem Pelayanan Ala Amerika), *English Service* (Pelayanan Ala Inggris), *Service Ala Ritz*, *French Service* (Pelayanan Ala Perancis), *Russian Service*.

b. *Counter Service*

Counter service adalah suatu sistem pelayanan restoran di mana para tamu yang datang terus duduk di *counter*. Apabila makanan dan minuman yang dipesannya sudah siap maka akan disajikan kepada tamu tadi di atas *counter*. Petugas yang menyajikan makanan dan minuman adalah pelayan, atau langsung oleh juru masaknya. Pelayanan model ini lebih praktis, hemat tenaga dan waktu.

c. *Self Service*

Self service atau kadang-kadang disebut juga *dengan buffet service* ialah suatu sistem pelayanan restoran di mana semua makanan secara lengkap (dari hidangan pembuka, sup, hidangan utama, hidangan penutup, dan sebagainya) telah ditata dan diatur dengan rapi di atas meja hidang atau meja prasmanan. Para tamu secara bebas mengambil sendiri hidangannya sesuai dengan selera maupun

kesukaannya. Sedangkan untuk minuman panas, seperti teh atau kopi, pada umumnya disajikan kepada tamu oleh petugas.

d. *Buffet Service*

Dalam *buffet service* tamu mengambil makanan dari meja *buffet*. *Buffet* dan penataan makanan di meja dapat bervariasi dari yang sangat sederhana, seperti sup dan salad, hingga *buffet* yang variatif, seperti yang sering dilihat pada restoran-restoran mewah. Banyak restoran komersial yang membangun reputasinya pada variasi dan beranekaragamnya meja *buffet* yang mereka tawarkan.

e. *Carry Out Service*

Carry out service kadang-kadang disebut juga sebagai *take out service* yaitu sistem pelayanan restoran di mana tamu datang untuk membeli makanan yang telah siap atau disiapkan terlebih dahulu, dibungkus dalam *box* (kotak) untuk dibawa pergi. Jadi makanan tidak dinikmati di tempat itu; mungkin dibawa pulang untuk dinikmati bersama keluarga, dibawa piknik, ke kantor, ke pabrik, ke kampus, dan sebagainya.

g. Struktur Organisasi

Struktur organisasi kafe atau kedai kopi akan bervariasi sesuai ukuran dan jenis usahanya. Untuk membuat sebuah struktur organisasi kedai kopi yang pertama diperlukan adalah menentukan semua tugas yang akan dilakukan pada kedai tersebut. Selanjutnya adalah membuat bagan organisasi dan menunjukkan tugas dari masing-masing divisi. Melalui

bagan struktur organisasi, staff akan mengetahui deskripsi pekerjaan dan tanggung jawab masing-masing divisi.

h. Aspek Yuridis Formal

Dalam Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 5 Tahun 2017, Pemerintah Daerah Surakarta memiliki aturan tentang penyelenggaraan usaha pariwisata yang dalam pasal-pasal berikut adalah tentang pendirian kafe.

1)	BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 31
	Usaha kafe adalah usaha penyediaan makanan ringan dan minuman ringan yang dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan/atau penyajiannya, di dalam 1 (satu) tempat tetap yang tidak berpindah-pindah.
2)	BAB IV Usaha Pariwisata Bagian Kelima Jasa Makanan dan Minuman, Pasal 16
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Walikota dapat menetapkan jam operasional restoran, kafe dan rumah makan yang beroperasi 24 jam di daerah. 2. Walikota dapat menetapkan jam operasional kecuali ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 14 dan pasal 15

Pemerintah Daerah Surakarta juga memiliki aturan penyelenggaraan usaha pariwisata atau rekreasi yang *cat cafe* juga termasuk dalam salah satu ciri yang disebutkan dalam pasal berikut:

1)	BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 8
	Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.
2)	BAB II Maksud, Tujuan, Prinsip dan Fugsi Pasal 5
	Usaha pariwisata berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan penyediaan jasa wisata dan sarana wisata bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan

	serta meningkatkan pendapatan asli daerah untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
3)	BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 59
	Usaha Taman Bertema adalah usaha yang menyediakan tempat atau fasilitas untuk berekreasi dengan 1 (satu) atau bermacam-macam tema dan mempunyai ciri khas yang membangkitkan imajinasi pengunjung dan kreativitas serta memiliki fungsi edukasi.

2. Tinjauan Interior *Cat cafe*

a. Pengertian Interior *Cat cafe*

Cat Café atau *Cat cafe* adalah sebuah tempat bermain berisi beragam kucing dengan fokus utama pada kucing sehingga interior yang dibutuhkan tidak hanya untuk kebutuhan manusia tetapi juga kucing peliharaan. Desain interior *cat cafe* yang baik adalah desain yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan di dalam *cat cafe* tersebut. Dalam obyek ini, kegiatan yang dilakukan dalam kafe ini adalah bermain dengan kucing dan aktivitas temu komunitas.

b. Persyaratan Interior *Cat cafe*

1) *Grouping –zoning*

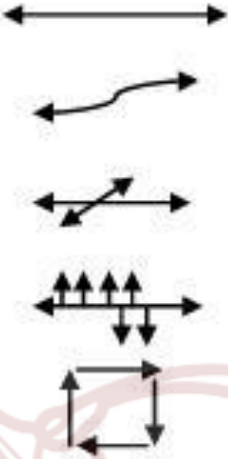

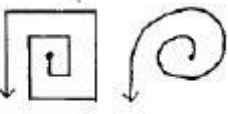
Perbedaan zonasi pada *cat cafe* sangat diperlukan, terutama perbedaan zona bermain dan istirahat kucing. Begitu juga dengan ruangan-ruangan lain, yaitu ruangan yang diperbolehkan bagi pengunjung atau hanya untuk pengelola dan kucing peliharaan. Ruang-ruang dalam bangunan dapat dibagi dalam beberapa kelompok yaitu:

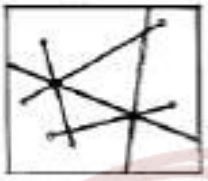
- a) Area Publik. Area yang secara langsung dapat diakses atau berhubungan langsung dengan publik.
- b) Area Semi Publik. Area yang hanya bisa diakses public terbatas.
- c) Area Privat. Area yang menuntut tingkat privasi tinggi dan hanya dapat diakses orang dalam.
- d) Area *Service*. Area yang aktivitasnya meliputi pemeliharaan intern dan pelayanan public.

2) Sirkulasi

Karena akan diisi dengan mebel-mebel permainan, maka sirkulasi jalan dan arah sirkulasi harus dibuat dengan benar dan cukup luas karena pengunjung tidak akan selalu duduk melainkan akan berkeliling area bermain. Kriteria dalam menentukan sirkulasi adalah dengan rute jalan yang benar, dapat menunjukkan arah sendiri tanpa perlu penunjuk arah dan terbebas dari hambatan persilangan. Ada beberapa alur sirkulasi dalam interior, yaitu:

Sistem Sirkulasi	Keuntungan	Kerugian
1. Linier	1. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama 2. Memiliki beberapa alternative pilihan jalan:	1. Pengunjung harus mengerti arah fungsi ruang yang akan dituju

	<p>melengkung, memotong, jalan bercabang dan loop</p>	
<p>2. Radial</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengunjung dapat memilih alternatif ruang yang dituju. 2. Arah sirkulasi jelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sirkulasi monoton, karena setiap ruang kembali ke titik yang sama. 2. Pengunjung harus mengerti arah fungsi ruang yang dituju.
<p>3. Spiral</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengunjung dihadapkan pada banyaknya alternatif ruang 2. Pola sirkulasi jelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sirkulasi dapat melelahkan pengunjung 2. Kurang efektif karena pengunjung yang akan menuju ruang di ujung area

		harus melewati fungsi ruang lain.
4. Cluster 	1. Ruang-ruang berurutan melingkar atau bercabang 2. Pola sirkulasi jelas.	1. Pengunjung harus mengerti arah fungsi ruang yang dituju.
Tabel 1. Alur sirkulasi dalam interior (Sumber: Harwi Putranto dalam “Dwi Aries Setiawan”, Perancangan Tourism Centre Surakarta, 2008)		

3) *Layout*

Layout atau tata letak barang dalam *cat cafe* hendaknya disusun mengikuti alur aktivitas di dalamnya, sehingga pengunjung tidak kesulitan dan dapat langsung mengenali alur ruang. Misalnya pengunjung yang masuk dapat langsung menemukan bagian resepsionis, menitipkan barang lalu mencari tempat duduk ternyaman atau dapat bermain langsung dengan kucing peliharaan tanpa harus bingung karena alur ruang yang telah jelas, begitu pula akses ke ruang lain.

4) **Lantai**

Untuk mencegah lantai yang kotor karena bulu kucing hingga kotoran kucing, maka diperlukan lantai yang mudah dibersihkan seperti keramik. Karpet yang digunakan untuk menutup lantai juga harus karpet yang mudah dibersihkan, baik secara cuci kering atau

basah. Keramik yang digunakan tentu harus menyesuaikan kebutuhan ruang, sehingga tidak hanya aspek keindahan tetapi aspek keamanan juga dapat terpenuhi. Seperti beberapa jenis ruang yang harus menggunakan keramik dengan *emboss* atau permukaan yang kasar untuk keamanan pada area yang sering terkena air.

Leveling atau perbedaan tinggi lantai juga perlu diperhatikan untuk menghindari tumpias air. Misalnya tinggi lantai bangunan dapat lebih tinggi dari tinggi tanah jalan raya atau sebaliknya, begitu pula pada toilet. *Leveling* lantai tentunya tetap harus memperhatikan pengguna kursi roda atau difabel, level lantai yang terlalu tinggi atau terlalu rendah akan menyulitkan akses para difabel, sehingga penggunaan *ramp* dapat menjadi solusi untuk mempermudah akses difabel.

5) Dinding

Dinding merupakan bagian struktur yang paling berperan dalam pembentukan ruang maupun dalam menghadirkan kesan ruang. Dinding yang dibutuhkan pada *cat cafe* tentunya adalah dinding masif yang kokoh karena akan dipasang rak bermain kucing. Fungsi dinding adalah:

- a) Pemisah antar ruang yang mempunyai fungsi berbeda.
- b) Pemisah ruang yang bersifat pribadi dan ruang yang bersifat umum.

- c) Penahan cahaya, angin, hujan, banjir, dan lain-lain yang bersumber dari alam.
- d) Pembatas fisik ruang.
- e) Penahan struktur (untuk fungsi tertentu, misal dinding lift, reservoir, dan lain-lain).
- f) Penahan kebisingan untuk ruang yang memerlukan ambang kekedapan suara tertentu, seperti studio rekaman atau studio siaran.
- g) Penahan radiasi sinar atau zat-zat tertentu, seperti ruang radiologi, ruang operasi, laboratorium, dan lain-lain
- h) Elemen estetis yang memiliki fungsi artistic tertentu
Pelindung misalnya pada penyimpanan surat-surat berharga, seperti brankas di bank, dan sebagainya.

6) *Ceiling*

Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur – unsur pembentuk ruang yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi *ceiling* antara lain:²⁷

- a. Pelindung kegiatan manusia dibawahnya

²⁷ Suptandar, Pamudji, 1999, hal. 162-163.

- b. Pembentuk ruang
- c. Tempat penempelan titik-titik lampu, *springkler*, AC, kamera CCTV dan lain – lain.

7) Pencahayaan

Joseph DeChiara dalam *Time Savers Standards for Interior Design and Space Planning* menyebutkan, pencahayaan yang baik dalam pembangunan perumahan memungkinkan visibilitas dan pengawasan yang memadai.²⁸ Visibilitas yang baik tidak perlu dengan penggunaan lampu yang berlebihan, tetapi dengan pemasangan titik lampu yang tepat dan pengoptimalan cahaya alami dari matahari, sehingga tidak hanya visibilitas yang baik saja yang dapat diraih tetapi juga penghematan energi karena energi yang lebih besar dibutuhkan untuk penghawaan.

8) Akustik

Untuk menjaga ketenangan pengunjung dan kucing peliharaan, maka pengaturan kekedapan suara pada ruangan harus dijaga, sehingga suara-suara di luar ruangan tidak mengganggu aktifitas di dalam ruangan. Ruangan-ruangan seperti ruang kerja pegawai, musholla, ruang rapat dan ruang temu komunitas adalah beberapa ruang yang membutuhkan kekedapan suara yang baik.

²⁸ Joseph DeChiara, *Time Savers Standards for Interior Design and Space Planning* (United States: McGraw-Hill, Inc., 1976) hal. 993.

9) Keamanan.

Keamanan pada *cat cafe* tidak hanya dibutuhkan oleh manusia yakni pengunjung dan pengelola, tetapi juga pada kucing peliharaan. CCTV atau kamera pengawas dibutuhkan untuk memantau keadaan pada setiap ruang. Tidak hanya CCTV, alat keamanan lain seperti *sprinkler*, *smoke detector* dan *fire extinguisher* harus dipasang pada beberapa titik ruang. Jalur evakuasi juga harus disiapkan untuk menanggulangi terjadinya kecelakaan dalam ruang atau kondisi darurat lainnya.

c. Tema dan Gaya Interior

1) Gaya Gotik Inggris:

Great walled cities, large and elaborately defended castles, knights in armor on horseback, great cathedrals with their stained glass, buttresses, and gargoyles all these make up our picture of Europe between the twelfth and fourteenth centuries, the era characterized as “Gotik” in recognition of the importance of the kind of architecture given that stylistic name.²⁹

Terjemahan kutipan di atas adalah sebagai berikut: Kota-kota berdinding besar, kastil-kastil yang besar dan rumit, ksatria berbaju besi di atas kuda, katedral-katedral besar dengan kaca patri, penopang, dan gargoyel semuanya membentuk gambaran kita tentang Eropa antara abad kedua belas dan keempat belas, era yang ditandai sebagai “Gotik” dan pengakuan atas pentingnya jenis arsitektur dengan gaya tersebut.

²⁹ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 101

- 2) Tema Neverland: Tema Neverland adalah tema yang menggunakan unsur-unsur dari negeri buatan Neverland, tempat tinggal Neverland dan kawan-kawannya. Neverland sendiri terbagi menjadi beberapa wilayah seperti Cannibal Cove, Mermaid Lagoon, Hangmans Trees, Indian Camp, dan Skull Rock.

B. Tinjauan Data Lapangan *Cat Cafe*

1. Data Lapangan Cats and Coffee Yogyakarta

a. Profil Perusahaan

Berkembangnya cerita-cerita dan pengalaman yang beredar, akhirnya *cat cafe* mulai muncul di banyak ibu kota di dunia termasuk di Indonesia. Jakarta menjadi salah satu kota dengan *cat cafe* pertama di Indonesia, yaitu Cutie Cats dan The Cat Cabin. Salah satu *cat cafe* terdekat dari Surakarta adalah Cats and Coffee Yogyakarta. Hampir sama dengan *cat cafe* lainnya, area kafe menjadi satu dengan area bermain, sehingga pengunjung dapat menikmati pesanan sambil bermain dengan kucing. Yang menarik adalah pengunjung satu dengan lainnya dapat cepat berbaur karena sama-sama menyukai kucing.

Fasade bangunan *cat cafe* yang terletak di Selokan Mataram Barat, Gejayan, Yogyakarta ini terlihat mencolok dan menarik. Interior yang disajikan pun bersih dan nyaman bagi pengunjung. Interior yang bertema rustik ini menampilkan serat-serat kayu pada mebelnya sebagai daya tarik dan diserupakan dengan warna kopi *latte*, coklat muda dan putih.

Dengan luas bangunan yang terbatas, interior *cat cafe* ini harus memanfaatkan lahan secara maksimal dengan memberikan rak-rak bermain kucing yang dibuat bertingkat hingga rak gantung bermain kucing yang sengaja digantung pada *ceiling*, sehingga pengelola tidak perlu menggunakan banyak tempat untuk area bermain dengan kucing. Selain itu desain mebel yang dibuat adalah mebel-mebel yang ramah kucing yaitu mebel yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat bermain kucing, tempat bersembunyi ataupun tidur.



Gambar 6. Suasana Cats and Coffee Yogyakarta
Salah satu pengunjung sedang bermain dengan kucing.
Foto: Muthiah Anas Salma, 2016



Gambar 7. Suasana Cats and Coffee Yogyakarta
Pengunjung dengan mudah berbaur satu dengan yang lain.
Foto: Muthiah Anas Salma, 2016

Banyaknya pengunjung yang datang terkadang membuat area kafe terasa penuh karena keterbatasan luas bangunan. Tetapi hal ini tidak menyurutkan pengunjung yang datang bahkan dari luar kota untuk sekedar bermain dengan kucing-kucing di kafe ini.

b. Jenis

Cat cafe adalah tempat bermain berisi beragam kucing yang pengunjung dapat mengajak bermain kucing-kucing disana sambil menikmati pesanan minuman atau makanan ringan, atau sekedar berkumpul dengan teman-teman.

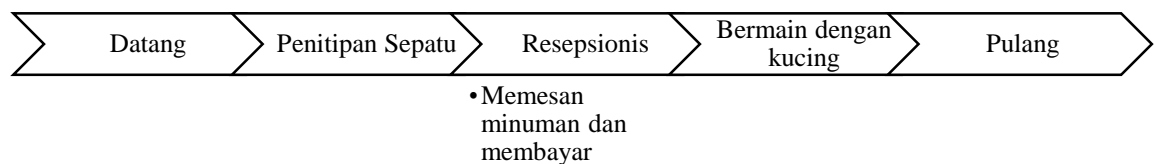
c. Klasifikasi Objek Perancangan

Berdasarkan hasil observasi pada Cats and Coffee Yogyakarta, klasifikasi pembeli atau pengunjung adalah dari berbagai kalangan, dari mulai anak-anak, remaja, hingga dewasa dengan harga minuman yang terjangkau dari Rp13.000,- hingga Rp40.000,-.

d. Sistem Pelayanan

1. Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan pada Cats and Coffee Yogyakarta dalam melayani pengunjung adalah sebagai berikut:



2. Sistem Operasional

- a. *On Line*: Informasi tentang kafe dapat dilayani melalui akun sosial media seperti Instagram milik Cats and Coffee.

- b. *Off Line*: pelayanan langsung di resepsionis kafe yang sekaligus melayani pemesanan minuman dan transaksi pembayaran.

3. Tata Tertib Pengunjung



Gambar 8. Peraturan Cats and Coffee Yogyakarta

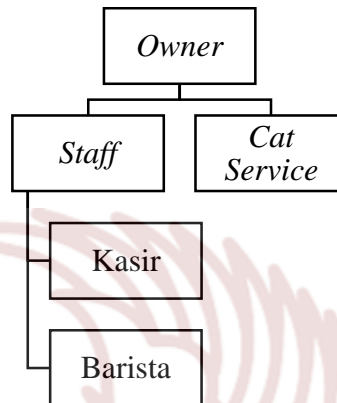
Tata tertib yang harus ditaati pengunjung

Foto: Muthiah Anas Salma, 2016

- a. Pengunjung anak di bawah usia 12 tahun harus mendapatkan pendampingan dari orang tua atau orang dewasa yang bersamanya.
- b. Tidak perlu membagi minuman ataupun makanan dengan kucing-kucing.
- c. Dilarang menarik ekor, telinga, bulu, maupun kumis kucing.
- d. Dilarang menggendong atau mengangkat kucing secara memaksa. Dianjurkan untuk meminta bantuan pada *staff*.
- e. Dilarang mengganggu kucing yang sedang tidur, makan atau minum.
- f. Dimohon untuk tidak menimbulkan suara keras atau berteriak karena kucing sensitif terhadap suara keras.

- g. Dimohon untuk tidak menggunakan *flash* saat mengambil gambar dengan kamera.

e. Struktur Organisasi



Skema 3. Struktur Organisasi Cats and Coffee Yogyakarta

- 1) *Owner*/pemilik: Pemilik dari Cats and Coffee mengawasi kinerja semua karyawannya dan memegang kendali penuh atas berjalannya usaha tersebut baik secara operasional maupun finansial.
- 2) *Staff*
 - a) *Staff*: bertugas mengawasi kegiatan di playground dan mengatur pergiliran kucing yang bermain dan beristirahat.
 - b) *Kasir*: bertugas melayani pembayaran oleh pengunjung.
 - c) *Barista*: Orang yang bertugas membuat pesanan berupa minuman.
 - d) *Pramusaji*: orang yang melayani pesanan makanan dan minuman sesuai dengan permintaan

2. Interior Cats and Coffee Yogyakarta

a. Lantai

Lantai yang digunakan pada Cats and Coffee Yogyakarta adalah menggunakan keramik berwarna coklat dan keramik bermotif kayu parket dengan permainan level lantai.



Gambar 9. Lantai pada Cats and Coffee Yogyakarta
Keramik coklat dan perbedaan level lantai yang ditutup dengan keramik bermotif kayu parket.

Foto: Muthiah Anas Salma, 2016

b. Dinding

Dinding pada Cats and Coffee Yogyakarta sebagian besar adalah finishing cat tembok berwarna putih. Pada satu sisi, dinding ditutup dengan besi asbes potongan bak kontainer dengan finishing cat putih.



Gambar 10. Dinding Cats and Coffee
Dinding yang ditutup dengan
potongan bak *container*.

Foto: Muthiah Anas Salma, 2016

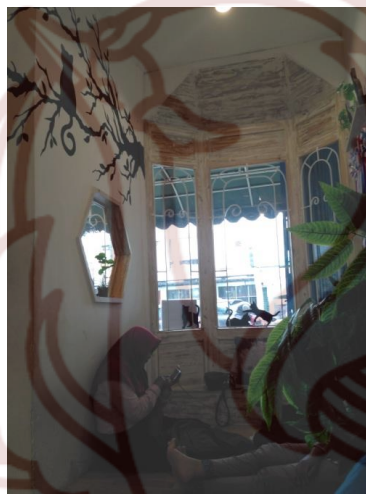
Gambar 11. Dinding Cats and Coffee
Dinding yang ditutup dengan
potongan kayu berwarna coklat-*latte*.

Foto: Muthiah Anas Salma, 2016

Beberapa sisi dinding ditutup dengan susunan kayu berwarna coklat-

latte sesuai dengan warna perabotan seperti meja dan rak bermain kucing.

Sedangkan, dinding pada kasir berupa mural bergambar kucing dan gelas kopi.



Gambar 12. Jendela Cats and Coffee
Jendela yang ditutup dengan
potongan kayu berwarna coklat-*latte*.

Foto: Muthiah Anas Salma, 2016



Gambar 13. Dinding Kasir pada Cats
and Coffee

Dinding yang dimural dengan gambar
kucing dan gelas kopi.

Foto: Muthiah Anas Salma, 2016

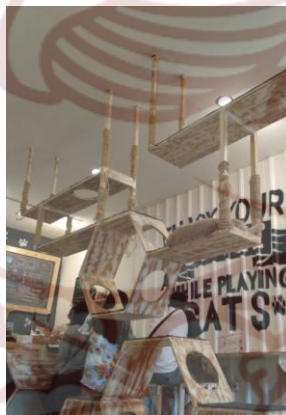
Grafiti berupa tulisan “Cats and Coffee” disajikan pada salah satu sisi dinding kafe sekaligus menjadi *point of interest* pengunjung yang datang.



Gambar 14. Grafiti Cats and Coffee
Salah satu sisi dinding pada kafe yang dihias dengan grafiti.
Foto: Muthiah Anas Salma, 2018

c. Ceiling

Ceiling atau langit-langit yang digunakan adalah *flat ceiling* sederhana tanpa *drop* atau *up ceiling*. Rak bermain kucing digantung pada langit-langit, sehingga dibutuhkan rangka *ceiling* yang kuat.



Gambar 15. Rak bermain kucing
Rak bermain kucing yang digantung pada *ceiling*.
Foto: Muthiah Anas Salma, 2018

d. Pencahayaan dan penghawaan

Pencahayaan dalam ruang menggunakan *down light* dan *spot light* untuk menyorot sudut-sudut *point of interest* seperti *backdrop graffiti*.



Gambar 16. Pencahayaan dan Penghawaan pada Cats and Coffee
Pencahayaan berupa *spot light* dan *down light* serta penghawaan buatan berupa AC.

Foto: Muthiah Anas Salma, 2018

e. Tema dan Gaya Interior

Fasade bangunan *cat cafe* yang terletak di Selokan Mataram Barat, Gejayan, Yogyakarta ini terlihat mencolok dan menarik. Interior yang disajikan pun bersih dan nyaman bagi pengunjung. Interior yang bertema rustik ini menampilkan serat-serat kayu pada mebelnya sebagai daya tarik dan diserupakan dengan warna kopi latte, coklat muda dan putih.

3. Siteplan



Gambar 17. Peta lokasi Cats and Coffee Yogyakarta melalui Google Maps.

BAB III

Transformasi Desain

A. Pengertian Objek Garap

Berikut adalah penjelasan tentang apa yang dimaksud dengan Perancangan Interior *Cat Café* Bergaya Gotik Inggris dengan Tema Neverland sebagai Wadah Pecinta Kucing di Solo Raya:

1. Perancangan: Dalam dunia arsitektur perancangan diartikan sebagai sebuah proses yang dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan atau menemukan bentuk tertentu.³⁰
2. Interior: Interior adalah ruang dalam yang merupakan terusan bentuk dari arsitektur. Interior merupakan perluasan dari pengertian ruang sebagai tempat berlindung yang memberikan pesan suasana.³¹
3. *Cat Café*: *Cat Cafe* adalah *playground* berisi beragam kucing dengan fokus utama pada kucing.³²
4. Gaya *Gothic* Inggris:

*Great walled cities, large and elaborately defended castles, knights in armor on horseback, great cathedrals with their stained glass, buttresses, and gargoyles all these make up our picture of Europe between the twelfth and fourteenth centuries, the era characterized as “Gothic” in recognition of the importance of the kind of architecture given that stylistic name.*³³

³⁰ “Perbedaan Perancangan”. <http://febyoktora-archi.blogspot.co.id/2010/04/perbedaan-antara-perancangan-dan.html> (diakses pada tanggal 16 Juni 2016 pukul 15.53 WIB)

³¹ Sunarmi. “JURNAL PERAN RISET DALAM PERWUJUDAN DESAIN”. Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

³² Jawa Pos. 2015. “Cat Café yang Mulai Bermunculan di Ibu Kota.” <http://www2.jawapos.com/baca/artikel/13963/cat-cafe-yang-mulai-bermunculan-di-ibu-kota> (diakses pada tanggal 17 April pukul 14.13 WIB)

³³ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 101

Terjemahan kutipan di atas adalah sebagai berikut: Kota-kota berdinding besar, kastil-kastil yang besar dan rumit, ksatria berbaju besi di atas kuda, katedral-katedral besar dengan kaca patri, penopang, dan gargoyel semuanya membentuk gambaran kita tentang Eropa antara abad kedua belas dan keempat belas, era yang ditandai sebagai “Gotik” dan pengakuan atas pentingnya jenis arsitektur dengan gaya tersebut.

In English Gothic, vaulting with extra ribs was sometimes used, dividing surfaces with radiating bands called Fan vaulting, in recognition of the supposed suggestion of the appearance of a palm fan.³⁴

Terjemahan kutipan di atas adalah: Dalam gaya Gotik Inggris, kubah kadang menggunakan rusuk tambahan yang membagi permukaan dengan secara radial, biasa disebut kubah kipas karena bentuknya yang mirip kipas manual.

5. Tema Neverland: Tema Neverland adalah tema yang menggunakan unsur-unsur dari negeri buatan Neverland, tempat tinggal Peter Pan dan kawan-kawannya. Neverland sendiri terbagi menjadi beberapa wilayah seperti Cannibal Cove, Mermaid Lagoon, Hangmans Trees, Indian Camp, dan Skull Rock.

³⁴ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 109

6. Pecinta kucing: pecinta kucing yang dimaksud adalah masyarakat yang memang memelihara kucing atau masyarakat yang hanya menggemari kucing.
7. Solo Raya: Solo Raya adalah wilayah geografis di Jawa Tengah, Indonesia yang meliputi Kota Surakarta sebagai pusatnya dan dikelilingi dengan wilayah-wilayah satelit seperti Boyolali, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Sragen, dan Klaten.³⁵

Dengan demikian yang dimaksud dengan Perancangan Interior *Cat Café* Bergaya Gotik Inggris dengan Tema Neverland sebagai Wadah Pecinta Kucing di Solo Raya adalah suatu proses merancang interior yang dilakukan secara bertahap untuk merancang sebuah *cat cafe* yang mengusung tema dan suasana berlatar Neverland, sebuah dunia fiksi tempat tinggal tokoh dongeng Peter Pan untuk mewadahi kegiatan dan kegemaran masyarakat pecinta kucing di wilayah Solo Raya.

B. Batasan Ruang Lingkup Garap

Agar permasalahan tidak meluas, perlu adanya pembatasan lingkup garap.

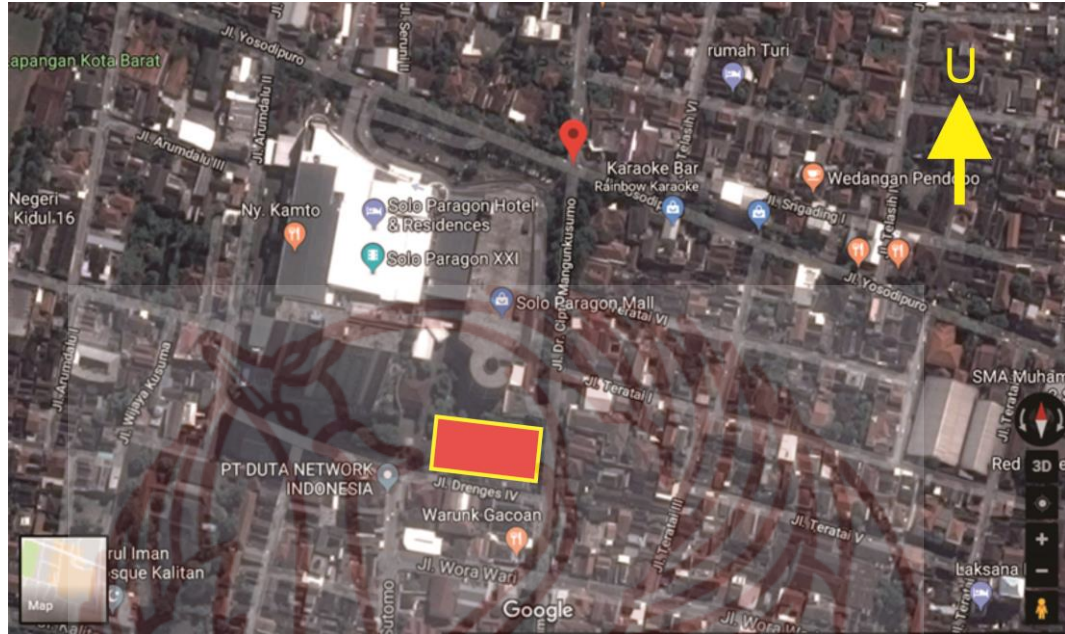
Adapun lingkup garap tersebut adalah:

- a. *Playground*: *lobby* dan penitipan, area bermain, taman belakang dan ruang temu komunitas.
- b. Kafe: area kafe, *lounge*, dapur dan ruang rapat.
- c. *Grooming*: ruang mandi dan ruang *blower* atau pengering.

³⁵ "Solo Raya". https://id.wikipedia.org/wiki/Solo_Raya (diakses pada tanggal 19 April 2017 pukul 19.05 WIB)

- d. Ruang pengelola: kantor, ruang pengawas dan peralatan, *pantry*.

C. Site Plan



Gambar 18. Peta lokasi perancangan yang di ambil melalui Google Maps.

a. Potensi Lingkungan dan Tapak

Berada pada lokasi strategis dan potensial untuk keperluan komersial seperti kantor, hotel, restoran dan masih termasuk dalam blok Solo Paragon Hotel dengan luas tanah sebesar $\pm 1165 \text{ m}^2$.

b. Aksesibilitas Site

Lokasi dapat di akses melalui Jl. Yosodipuro ke arah selatan menuju Jl. Cipto Mangunkusumo atau melalui jalur kendaraan umum yaitu Bus Solo Trans yang berhenti tepat di sebelah utara Solo Paragon Mall.

c. Lintasan Matahari

Pintu masuk lokasi berhadapan dengan lintasan matahari terbit yaitu dari arah timur. Banyaknya pohon besar dan rindang di sepanjang Jl. Cipto

Mangunkusumo akan membantu melindungi bangunan dari sengatan sinar matahari langsung.

D. Waktu Operasional

Jam operasional dari *cat café* ini adalah sebagai berikut:

- a. *Playground* dibuka pada pukul 13.00 WIB – 21.00 WIB
- b. Kafe dibuka pada pukul 09.00 WIB – 22.00 WIB

E. Struktur Organisasi



Skema 3. Struktur Organisasi Cat Cafe

- a. Pemilik: Pemilik dari *cat café* mengawasi kinerja semua karyawannya dan memegang kendali penuh atas berjalannya usaha tersebut baik secara operasional maupun finansial.
- b. Manajer: tugas utamanya yaitu menentukan strategi pemasaran yang tepat, operasional dan bertanggung jawab atas keuangan perusahaan.
- c. Pelayanan Publik
 - 1) *Staff Playground*: Orang yang bertugas mengawasi kegiatan *playground* dan mengatur pergiliran kucing yang bermain dan beristirahat.

2) *Staff Kafe*

- *Barista*: Orang yang bertugas membuat pesanan berupa minuman.
- *Koki*: Orang yang bertugas membuat pesanan berupa makanan ringan.
- *Pramusaji*: orang yang melayani pesanan makanan dan minuman sesuai dengan permintaan

3) *Staff Grooming*

- *Groomer*: Orang yang bertugas memandikan kucing.

d. Perawatan Gedung

- 1) *Cleaning Service*: Pegawai yang melakukan pekerjaan kebersihan.
- 2) Perbaikan dan Perawatan: bertugas melakukan perawatan ataupun perbaikan pada peralatan-peralatan perusahaan.
- 3) Keamanan: bertugas mengawasi perangkat keamanan dan kegiatan yang terekam di dalamnya.

- e. Perawatan Kucing: Bertugas menjaga perputaran jam bermain kucing, menjaga makan dan kebersihan kandang kucing.

F. Pengguna, Aktifitas, dan Kebutuhan Ruang

No	Pelaku	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Furnitur Utama
1.	Pengunjung <i>Playground</i>	Reservasi dan informasi	Resepsionis atau kasir	<i>Set front desk</i>
		Penitipan barang		
		Pendaftaran		
		Pembayaran		

4.	Pengunjung Kafe	Bermain dengan kucing	Area bermain	<i>Cat tree, cat castle, meja, cushion duduk, litter box</i>
		Pertemuan	Ruang temu komunitas	Meja dan kursi rapat, layar LCD, Proyektor gantung, rak dokumen
		MCK	Toilet	Toilet, wastafel
		Beribadah	Musholla	Karpet atau sajadah, rak sandal, rak sajadah dan mukena
		Reservasi	Resepsionis atau kasir	<i>Set front desk</i>
		Pemesanan makanan atau minuman		
		Pembayaran		
		Makan	Area kafe	<i>Set dining furniture</i>
		Rapat	Ruang rapat	Meja dan kursi rapat, layar LCD, Proyektor gantung, rak dokumen
		MCK	Toilet	Toilet, wastafel
		Beribadah	Musholla	Karpet atau sajadah, rak

				sandal, rak sajadah dan muken
5.	Pengelola <i>Playground</i>	Reservasi dan informasi	Resepsionis atau kasir	<i>Set front desk</i>
		Penitipan barang		
		Pendaftaran		
		Pembayaran		
		MCK	Toilet	Toilet, wastafel
		Beribadah	Musholla	Karpet atau sajadah, rak sandal, rak sajadah dan mukena
		Istirahat	Ruang istirahat pegawai	Peralatan <i>pantry</i> , sofa
8	Pengelola Kafe	Melayani pemesanan	Meja Kasir	<i>Set front desk</i>
		Reservasi		
		Pembayaran		
		Memasak	Dapur	<i>Kitchen Set</i>
		Beribadah	Musholla	Karpet atau sajadah, rak sandal, rak sajadah dan mukena
		Istirahat	Ruang istirahat pegawai	Peralatan <i>pantry</i> , sofa

G. Program Ruang

1. Kapasitas dan Besaran Ruang

Besaran ruang pada perancangan *cat cafe* ini ditentukan dengan menghitung standar luas yang diperlukan untuk masing-masing ruangan berdasarkan standar literatur yang ada.

a. *Playground & Lobby*

			Jumlah
Pengguna	2 FO/Kasir	$2 \times 1,25 \text{ m}^2 = 2,5 \text{ m}^2$	$56,25 \text{ m}^2$ \downarrow 57 m^2
	3 <i>Cat Helper</i>	$3 \times 1,25 \text{ m}^2 = 3,75 \text{ m}^2$	
	40 Pengunjung	$40 \times 1,25 \text{ m}^2 = 50 \text{ m}^2$	
Pengisi Ruang	1 Meja <i>hall</i>	$\pi 0,80^2 = 3,14 \text{ m}^2$	44 m^2
	1 Set Meja FO	$5 \times 0,53 = 2,65 \text{ m}^2$	
	2 Kursi	$2 \times 0,45 \times 0,45 = 0,40 \text{ m}^2$	
	1 Rak Penitipan Barang	$2 \times 0,4 = 0,8 \text{ m}^2$	
	20 Meja	$20 \times 0,65 \times 0,65 = 8,45 \text{ m}^2$	
	40 <i>Cussion</i> duduk	$40 \times 0,45 \times 0,45 = 8,1 \text{ m}^2$	
	1 Kastil kucing	$3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$	
	2 Kastil mini	$2 \times 1 \times 2 = 4 \text{ m}^2$	
	1 Rak bermain	$3 \times 0,6 = 1,8 \text{ m}^2$	
	Terowongan kucing	$2,15 \times 1,57 = 3,37 \text{ m}^2$	
	3 Toilet Kucing	$3 \times 0,88 \times 0,88 = 2,32 \text{ m}^2$	

Pengguna + Pengisi	$57 + 44$	101 m^2
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 101$	4 m^2
Total	$101 + 4$	<u>105 m^2</u>

b. Ruang Temu Komunitas

			Jumlah
Pengguna	9 Pengunjung	$9 \times 1,25 \text{ m}^2 = 11,25 \text{ m}^2$	$11,25 \text{ m}^2$ ↓ 12 m^2
Pengisi Ruang	1 Set Meja	$3 \times 1,78 = 5,34 \text{ m}^2$	$9,22 \text{ m}^2$
	9 Kursi	$9 \times 0,45 \times 0,45 = 1,82 \text{ m}^2$	↓
	2 Kabinet	$2 \times 1,2 \times 0,5 = 1,2 \text{ m}^2$	10 m^2
	1 Meja kabinet	$1,8 \times 0,48 = 0,86 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	$12 + 10$		22 m^2
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 22$		$8,8 \text{ m}^2$ ↓ 9 m^2
Total	$22 + 9$		<u>31 m^2</u>

c. Cat Home

			Jumlah
Pengguna	10 Kucing 1 Pegawai	$10 \times 1,25 \text{ m}^2 = 12,5 \text{ m}^2$ $1,25 \text{ m}^2$	$13,75 \text{ m}^2$ ↓ 14 m^2
Pengisi Ruang	1 Kandang bertingkat	$3,7 \times 2,1 = 7,77 \text{ m}^2$	$7,77 \text{ m}^2$ ↓ 8 m^2

Pengguna + Pengisi	$14 + 8$	22 m^2
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 22$	$8,8 \text{ m}^2$ ↓ 9 m^2
Total	$22 + 9$	<u>31 m^2</u>

d. *Grooming*

			Jumlah
Pengguna	2 Pegawai	$2 \times 1,25 \text{ m}^2 = 2,5 \text{ m}^2$	$2,5 \text{ m}^2$ ↓ 3 m^2
Pengisi Ruang	Kandang bertingkat	$3 \times 0,6 = 1,8 \text{ m}^2$	$7,77 \text{ m}^2$ ↓ 8 m^2
	4 Kursi	$4 \times 0,5 \times 0,5 = 1 \text{ m}^2$	
	2 Meja periksa	$4,5 \times 0,6 = 2,7 \text{ m}^2$	
	2 Meja <i>blower</i>	$4,5 \times 0,6 = 2,7 \text{ m}^2$	
	Area mandi	$5 \times 2 = 10 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	$14 + 8$		22 m^2
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 22$		$8,8 \text{ m}^2$ ↓ 9 m^2
Total	$22 + 9$		<u>31 m^2</u>

e. Kafe

			Jumlah
Pengguna	32 Pengunjung	$32 \times 1,25 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$	40 m^2
Pengisi Ruang	16 Meja kafe	$16 \times \pi 0,6^2 = 18 \text{ m}^2$	$28,65 \text{ m}^2$

	32 Kursi kafe	$32 \times 0,5 \times 0,5 = 8 \text{ m}^2$	↓ 27 m²
	1 Set meja kasir	$5 \times 0,53 = 2,65 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	40 + 27		67 m²
Sirkulasi ruang 40%	40% x 67		26,8 m ² ↓ 27 m²
Total	67 + 27		<u>94 m²</u>

f. Dapur Kafe

			Jumlah
Pengguna	8 Karyawan	$8 \times 1,25 \text{ m}^2 = 10 \text{ m}^2$	10 m²
Pengisi Ruang	2 Set Oven	$2 \times 1,26 \times 0,6 = 1,51 \text{ m}^2$	16,15 m ²
	1 <i>Kitchen Set</i>	$3,47 \times 0,6 = 2 \text{ m}^2$ $4,1 \times 0,6 = 2,4$	↓ 17 m²
	1 Meja <i>prepare</i>	$1,82 \times 4,67 = 8,49 \text{ m}^2$	
	2 Lemari es besar	$2 \times 0,9 \times 0,7 = 1,26 \text{ m}^2$	
	1 Lemari es kecil	$0,7 \times 0,7 = 0,49 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	10 + 17		27 m²
Sirkulasi ruang 40%	40% x 27		10,8 m ² ↓ 11 m²
Total	27 + 11		<u>38 m²</u>

g. Ruang Rapat

			Jumlah
Pengguna	10 Pengunjung	$10 \times 1,25 \text{ m}^2 = 12,5 \text{ m}^2$	$12,5 \text{ m}^2$ ↓ 13 m^2
Pengisi Ruang	2 Meja	$2 \times 2,2 \times 0,9 = 3,9 \text{ m}^2$	$7,26 \text{ m}^2$ ↓ 8 m^2
	10 Kursi	$10 \times 0,5 \times 0,5 = 2,5 \text{ m}^2$	
	1 Set meja	$1,8 \times 0,48 = 0,86 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	$13 + 8$		21 m^2
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 21$		$8,4 \text{ m}^2$ ↓ 9 m^2
Total	$21 + 9$		<u>30 m^2</u>

h. Lounge

			Jumlah
Pengguna	32 Pengunjung	$32 \times 1,25 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$	40 m^2
Pengisi Ruang	8 Meja kafe	$8 \times \pi 0,6^2 = 9 \text{ m}^2$	11 m^2
	8 Set Kursi panjang	$8 \times 0,5 \times 0,5 = 2 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	$40 + 11$		51 m^2
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 51$		$20,4 \text{ m}^2$ ↓ 21 m^2
Total	$51 + 21$		<u>72 m^2</u>

i. Ruang Kerja Pegawai

			Jumlah
Pengguna	5 Pengelola	$5 \times 1,25 \text{ m}^2 = 7,5 \text{ m}^2$	$7,5 \text{ m}^2$ \downarrow 8 m^2
Pengisi Ruang	1 Meja kerja owner	$1,9 \times 0,96 = 1,82 \text{ m}^2$	$16,57 \text{ m}^2$ \downarrow 17 m^2
	7 Kursi kerja	$7 \times 0,5 \times 0,5 = 1,75 \text{ m}^2$	
	1 Set meja	$3,6 \times 2,8 = 10 \text{ m}^2$	
	1 Kabinet dokumen	$2,7 \times 0,45 = 1,2 \text{ m}^2$	
	1 Sofa	$2,1 \times 0,87 = 1,8 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	$8 + 17$		25 m^2
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 25$		10 m^2
Total	$25 + 10$		<u>35 m^2</u>

j. Ruang Istirahat Pegawai / *Pantry*

			Jumlah
Pengguna	8 Orang	$8 \times 1,25 \text{ m}^2 = 10 \text{ m}^2$	10 m^2
Pengisi Ruang	1 <i>Mini bar</i>	$2,9 \times 0,5 = 1,45 \text{ m}^2$	$6,31 \text{ m}^2$ \downarrow 7 m^2
	4 <i>Bar Stool</i>	$4 \times 0,35 \times 0,40 = 0,56 \text{ m}^2$	
	1 <i>Kitchen Set</i>	$2 \times 0,6 = 1,2 \text{ m}^2$ $2,2 \times 0,6 = 1,3 \text{ m}^2$	
	1 Sofa	$3 \times 0,6 = 1,8 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	$10 + 7$		17 m^2
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 17$		$6,8 \text{ m}^2$ \downarrow

		7 m²
Total	17 + 7	<u>24 m²</u>

k. Ruang Pengawas dan Perawatan

			Jumlah
Pengguna	2 Karyawan	$2 \times 1,25 \text{ m}^2 = \text{m}^2$	2,5 m ² ↓ 3 m²
Pengisi Ruang	1 Set meja kerja	$0,7 \times 3,4 = 2,3 \text{ m}^2$	7,8 m ² ↓ 8 m²
	2 Kursi Kerja	$2 \times 0,6 \times 0,6 = 0,7 \text{ m}^2$	
	2 Sofa	$0,9 \times 0,8 = 0,7 \text{ m}^2$ $2,1 \times 0,9 = 1,8 \text{ m}^2$	
	1 Coffe Table	$1 \times 1 = 1 \text{ m}^2$	
	1 Table corner	$0,6 \times 0,6 = 0,36 \text{ m}^2$	
	1 Set lemari peralatan	$2,7 \times 0,4 = 1 \text{ m}^2$	
Pengguna + Pengisi	3 + 8		11 m²
Sirkulasi ruang 40%	40% x 11		4,4 m ² ↓ 5 m²
Total	11 + 5		<u>15 m²</u>

l. Musholla

			Jumlah
Pengguna	10 Orang	$10 \times 1,25 \text{ m}^2 = 12,5 \text{ m}^2$	12,5 m ² ↓ 13 m²
Pengisi Ruang	1 Karpet besar	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	16 m²

Pengguna + Pengisi	$13 + 16$	29 m²
Sirkulasi ruang 40%	$40\% \times 29$	11,6 m ² ↓ 12 m²
Total	$29 + 12$	<u>41 m²</u>

m. Toilet

			Jumlah
Pengguna	4 Orang	$4 \times 1,25 \text{ m}^2 = 5 \text{ m}^2$	5 m²
Pengisi Ruang	4 Kloset	$4 \times 0,7 \times 0,5 = 1,4 \text{ m}^2$	7,1 m ² ↓
	3 Wastafel	$3 \times 2,4 \times 0,8 = 5,76 \text{ m}^2$	8 m²
Pengguna + Pengisi		$5 + 8$	13 m²
Sirkulasi ruang 40%		$40\% \times 13$	5,2 m ² ↓ 6 m²
Total		$13 + 6$	19 m²

Keterangan: terdapat 4 toilet, maka $4 \times 19 \text{ m}^2 = \underline{\underline{76 \text{ m}^2}}$

n. Ruang Penyimpanan


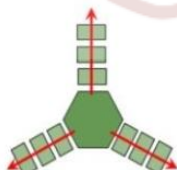
			Jumlah
Pengguna	2 Pegawai	$2 \times 1,25 \text{ m}^2 = 2,5 \text{ m}^2$	2,5 m ² ↓ 3 m²
Pengisi Ruang	4 Rak penyimpanan	$4 \times 2 \times 0,5 = 4 \text{ m}^2$	4 m²
Pengguna + Pengisi		$3 + 4$	7 m²
Sirkulasi ruang 40%		$40\% \times 7$	28 m²
Total Kebutuhan		$7 + 28$	<u>35 m²</u>

Dari bagan perhitungan kebutuhan ruang di atas maka berikut adalah total luas bangunan yang diperlukan dalam perancangan ini:


No	Ruang	Luas
1.	<i>Playground & Lobby</i>	105 m ²
2.	Ruang Temu Komunitas	31 m ²
3.	<i>Cat Home</i>	31 m ²
4.	<i>Grooming</i>	31 m ²
5.	Kafe	94 m ²
6.	Dapur Kafe	38 m ²
7.	Ruang Rapat	30 m ²
8.	<i>Lounge</i>	72 m ²
9.	Ruang Kerja Pengelola	35 m ²
10.	Ruang <i>Pantry</i>	24 m ²
11.	Ruang Pengawas dan Perawatan	15 m ²
12.	Musholla	41 m ²
13.	Toilet (4)	76 m ²
14.	Ruang Penyimpanan	35 m ²
Total		<u>658 m²</u>

2. Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang dalam interior ditunjukkan untuk dapat mendapat sistem sirkulasi kerja para penggunanya secara baik. Organisasi ruang yang baik akan memudahkan aktivitas dalam hubungan ruang tersebut. Hubungan antar ruang menurut Pamudji Suptandar digolongkan menjadi beberapa macam yaitu³⁶:

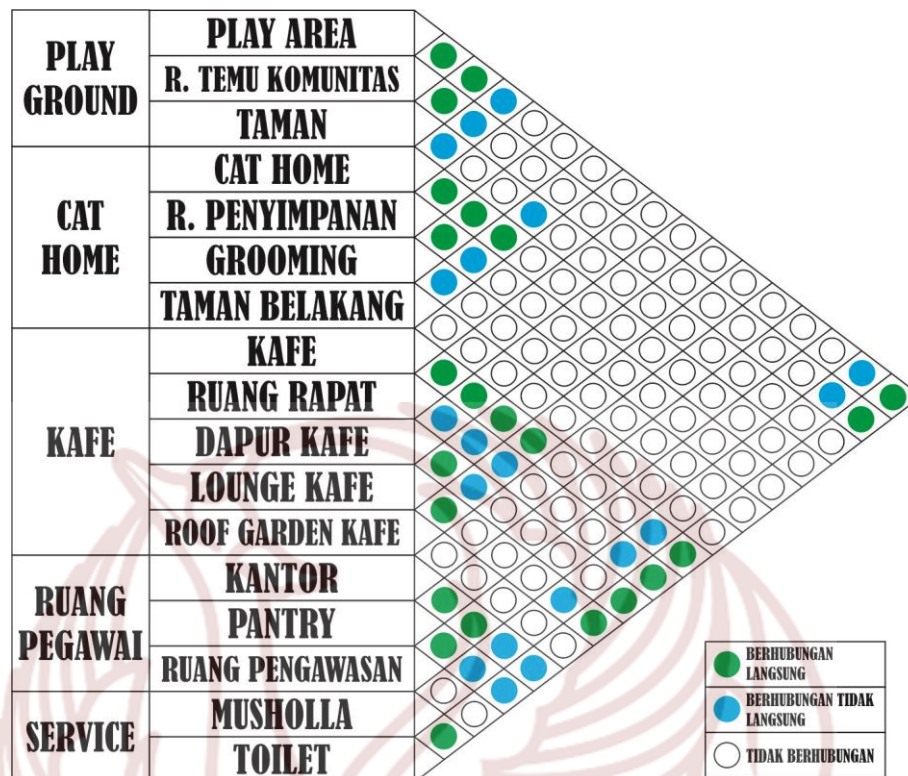
Terpusat	
	a. Sebuah ruang besar dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.
	b. Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain.
	c. Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsinya
Mengelompok	
	a. Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk dan fungsi yang sama, tetapi komposisi dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.
	b. Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

³⁶ Suptandar, J. Pamudji. *Desain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. (Jakarta: djembatan, 1999). Hal 112

	Radial
	<ul style="list-style-type: none"> a. Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier, b. Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah keluar. c. Lengan radial dapat berbeda satu dengan yang lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

Tabel 2. Hubungan antar ruang

Berdasarkan data literatur di atas maka pada perancangan *cat café* di Solo menggunakan bentuk organisasi ruang secara mengelompok. Dari pertimbangan hubungan pengelompokan area tersebut maka terciptalah hubungan antar ruang yang akan memudahkan sirkulasi seperti pada bagan di bawah ini.



Skema 4. Chart Hubungan Antar Ruang

3. Zoning, Grouping, Sirkulasi

a. Zoning & Grouping

Grouping & zoning adalah pengelompokan ruang berdasarkan aktifitas dan fungsi ruang.

- 1) Ruang Privat adalah pengelompokan ruang yang aktivitas di dalamnya tidak dapat diakses oleh sembarang orang kecuali oleh pengelola. Pengelompokan ruang yang termasuk ruang privat adalah:

Ruang Privat	<i>Cat Home</i> Ruang penyimpanan Ruang <i>grooming</i> Taman belakang Ruang istirahat pegawai Ruang kantor pegawai
---------------------	--

	<i>Roof garden</i> pegawai Ruang pengawas dan perawatan
--	--

- 2) Ruang Semi Publik adalah ruang yang aktivitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik yaitu pengelola dan tamu. Pengelompokan ruang yang termasuk ruang semi publik adalah:

Ruang Semi Publik	Ruang temu komunitas Ruang rapat
--------------------------	-------------------------------------

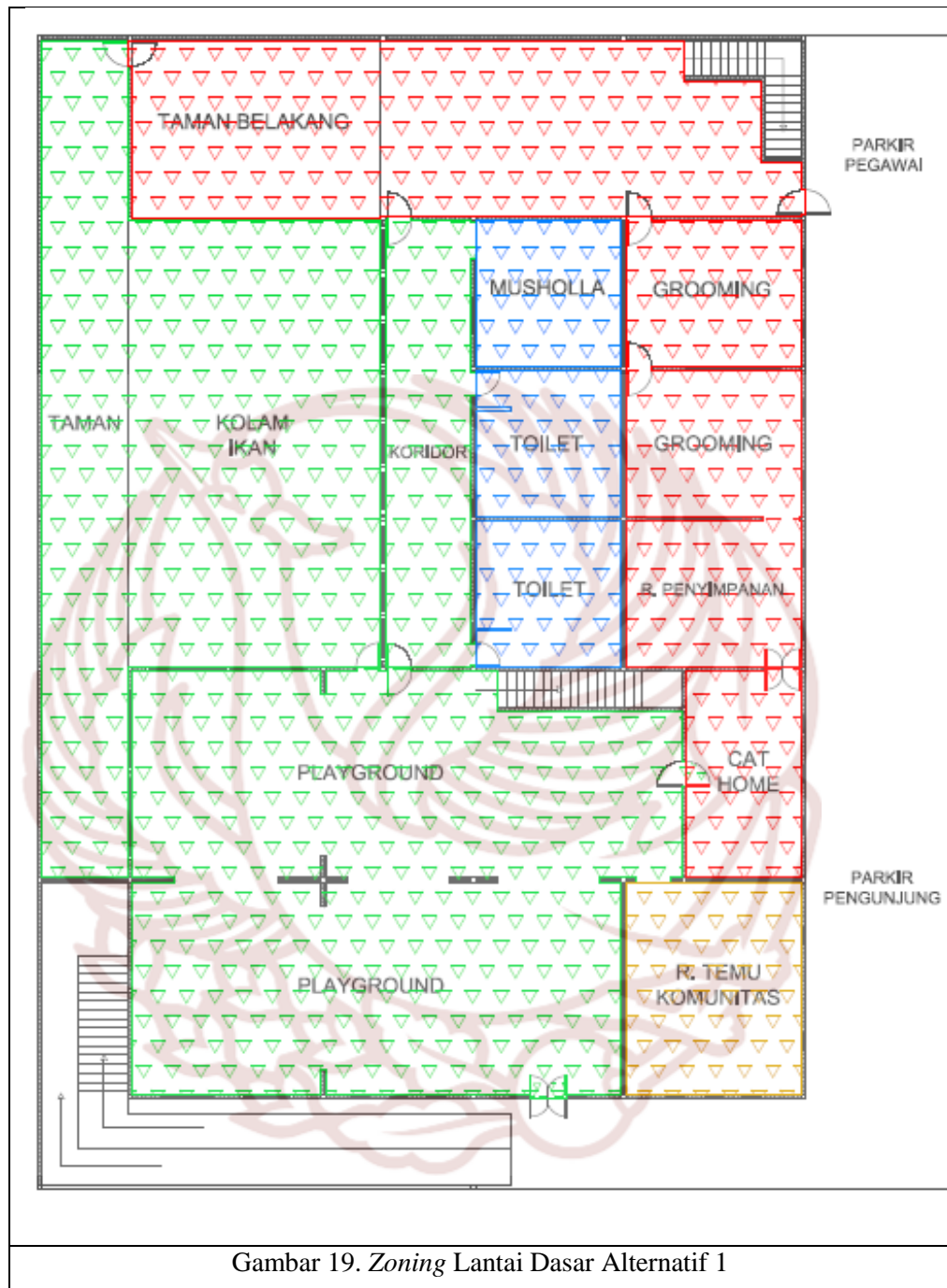
- 3) Ruang Publik adalah pengelompokan ruang yang berhubungan langsung dengan publik yaitu pengunjung dan pengelola. Pengelompokan ruang yang termasuk ruang publik adalah:

Ruang Publik	<i>Playground</i> <i>Lobby</i> Taman Air Kafe <i>Lounge</i> <i>Roof garden kafe</i>
---------------------	--

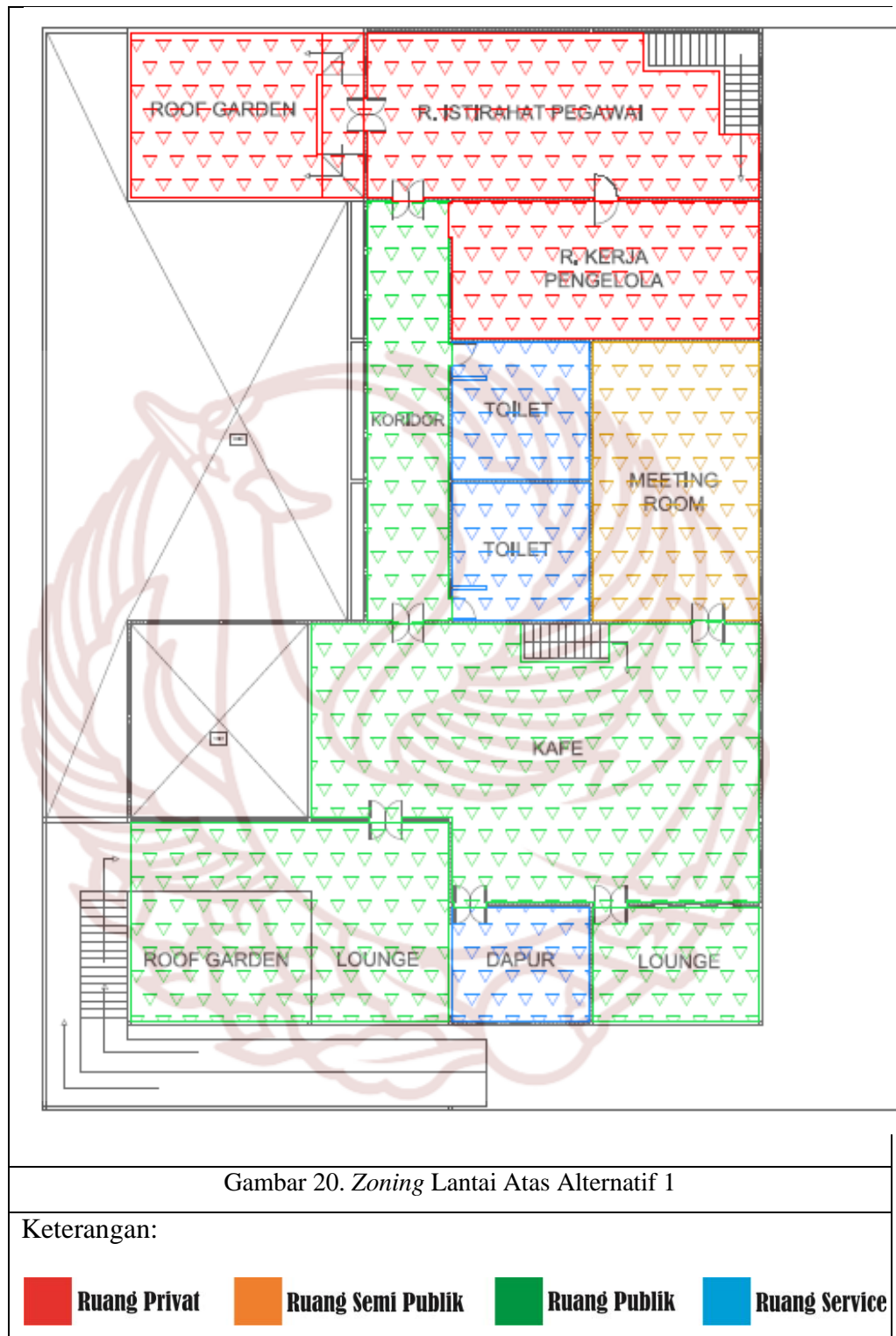
- 4) Ruang *Service* adalah pengelompokan ruang yang digunakan untuk aktivitas pelayanan public. Pengelompokan ruang yang termasuk ruang *service* adalah:

Ruang Service	<i>Musholla</i> Toilet Dapur <i>Pantry</i>
----------------------	---

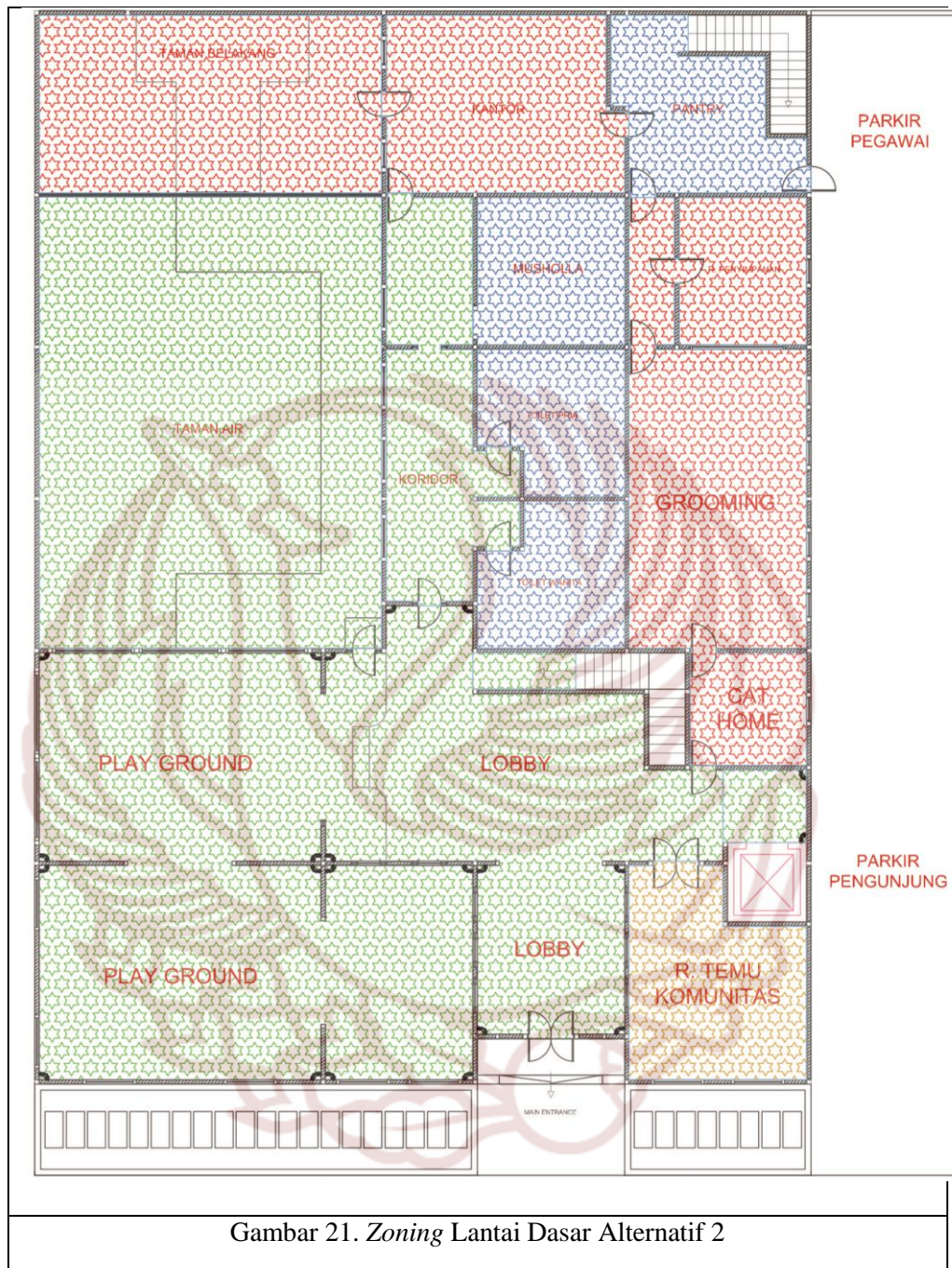
Berikut ini adalah alternatif dan desain terpilih grouping dan zoning perancangan *cat café* di Solo:



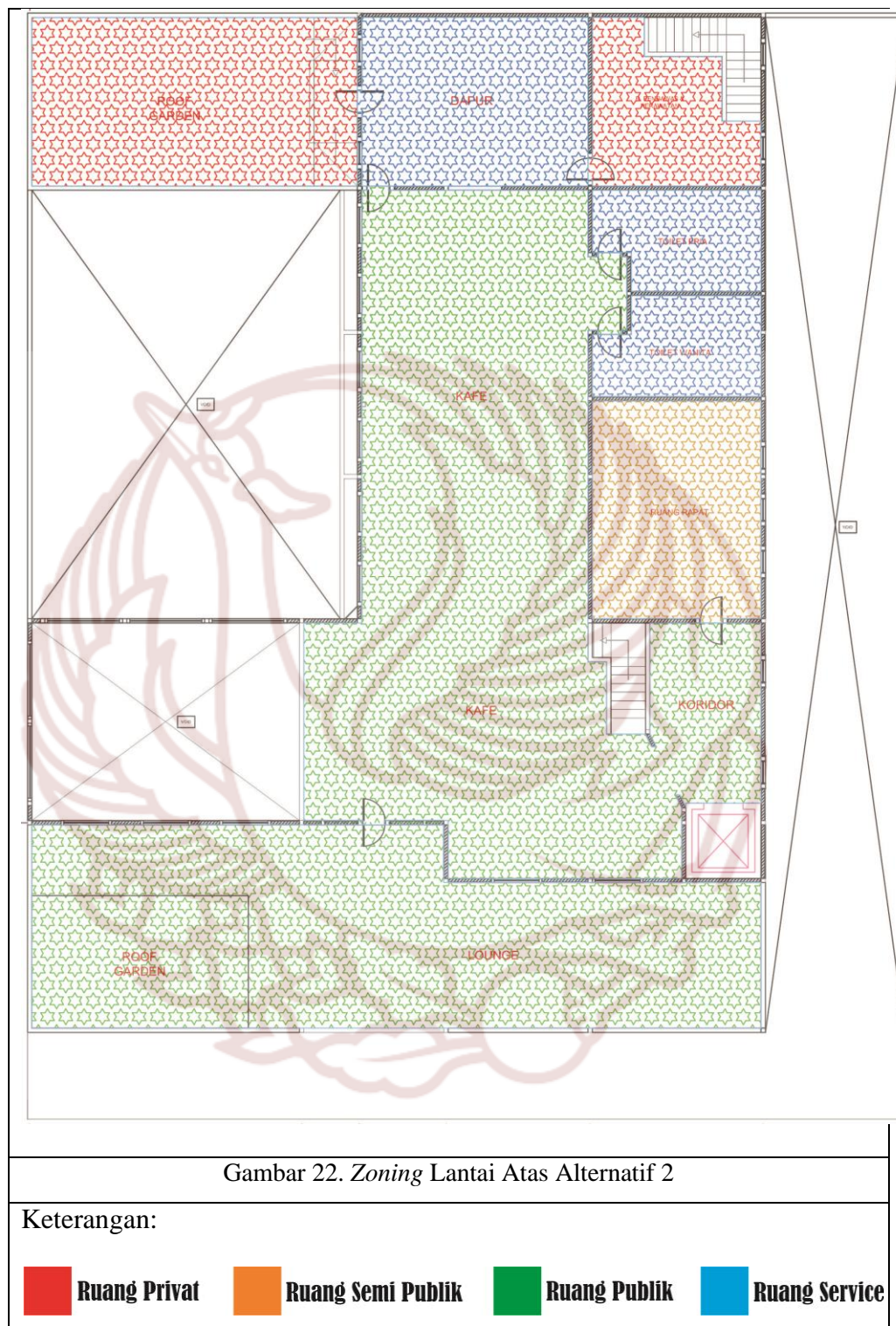
Gambar 19. Zoning Lantai Dasar Alternatif 1



Gambar 20. Zoning Lantai Atas Alternatif 1



Gambar 21. Zoning Lantai Dasar Alternatif 2

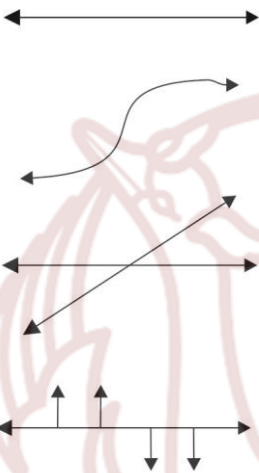
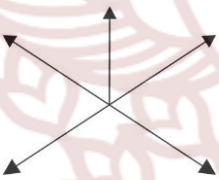


Indikator Penilaian <i>Grouping & Zoning</i>		
Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	☼	☼ ☼ ☼
Akses	☼ ☼	☼ ☼ ☼
Kenyamanan	☼ ☼ ☼	☼ ☼ ☼
Keamanan	☼ ☼	☼ ☼ ☼
TERPILIH	<u>ALTERNATIF 2</u>	
Keterangan: 1. Fungsional: efektif dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang waktu 2. Akses: Pengelompokan ruang akan memberi kemudahan bagi penggunanya berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan. 3. Kenyamanan: pengelompokan ruang berdasarkan jenis sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan komunikasi dan koordinasi bagi pengguna. 4. Keamanan: pengelompokan ruang yang baik sehingga mendukung keselamatan penggunanya.		

Tabel 3. Indikator Penilaian Alternatif Grouping Zoning

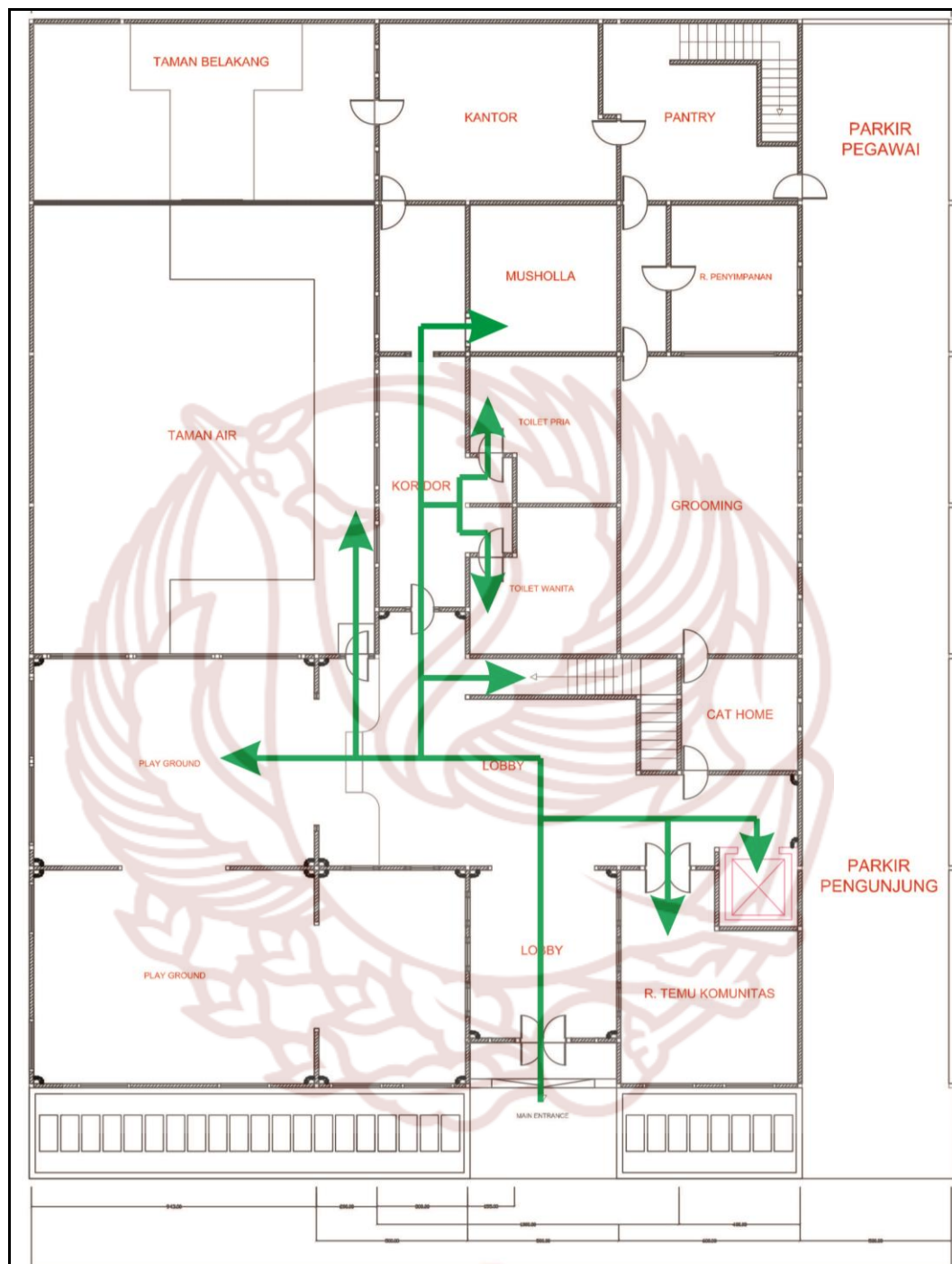
4. Sirkulasi

Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan dalam sebuah ruang. Berikut adalah alur sirkulasi dalam interior:

Gambar	Pola	Keterangan
	Linier	Semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang. Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang, dan membentuk pusaran.
	Radial	Bentuk radial memiliki arah sirkulasi menyebar atau berkembang atau berhenti pada satu pusat.

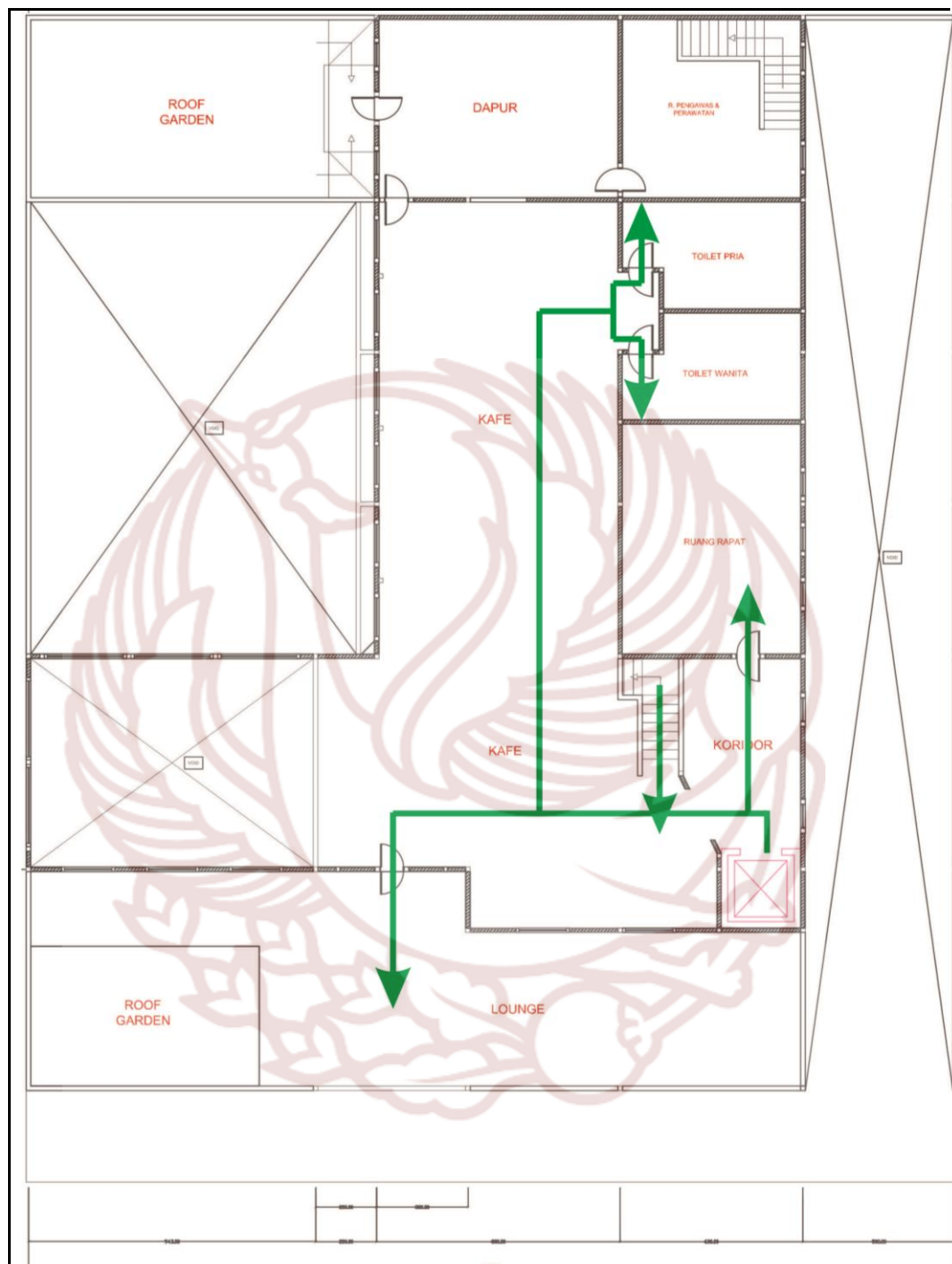
Tabel 4. Pola Sirkulasi Layout

Berdasarkan beberapa jenis alur sirkulasi di atas, sistem sirkulasi yang tepat dalam perancangan *cat café* di Solo adalah sistem sirkulasi radial dan linear.



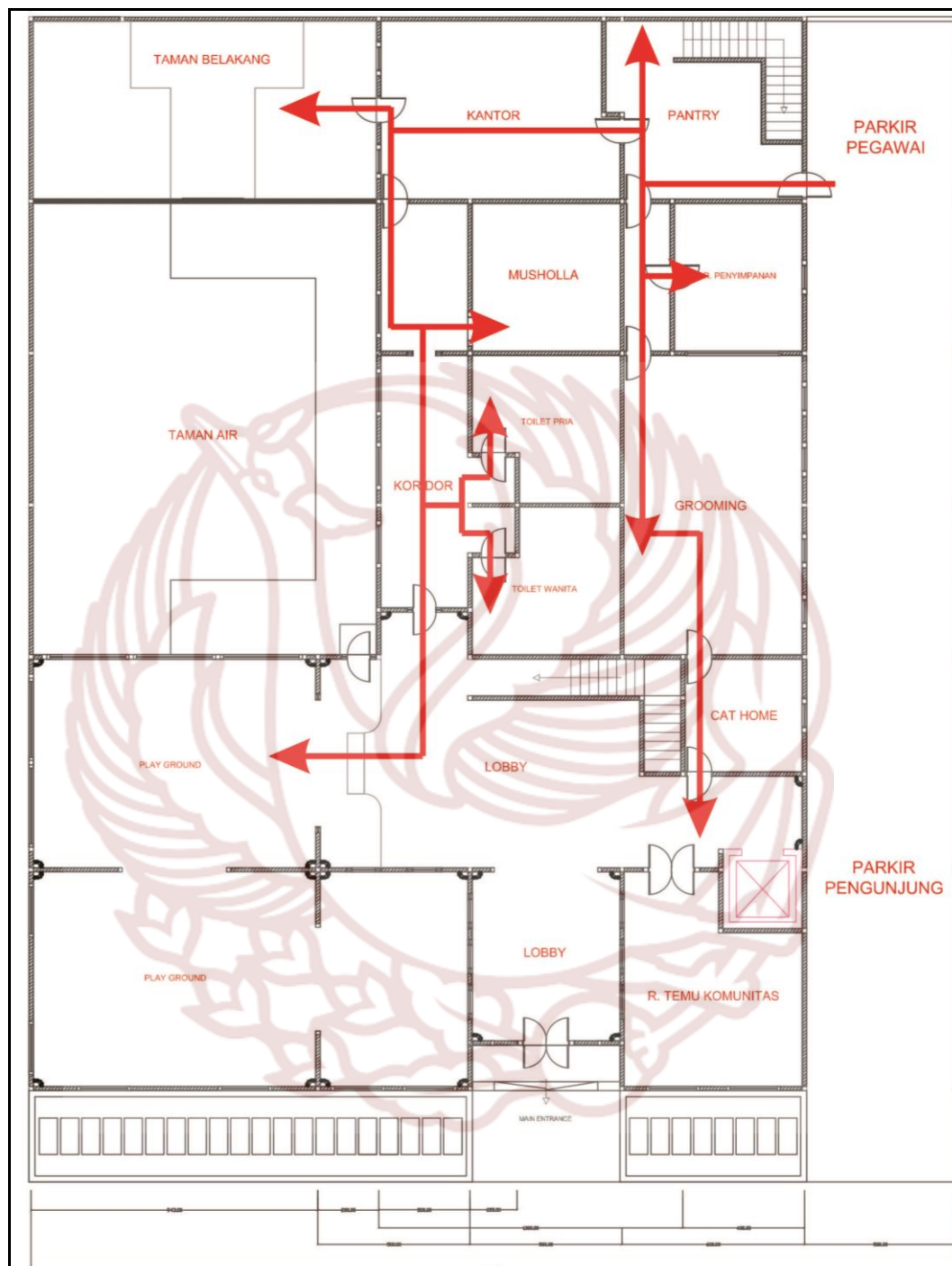
SIRKULASI PENGUNJUNG LANTAI DASAR

Gambar 23. Arus sirkulasi pengunjung lantai dasar



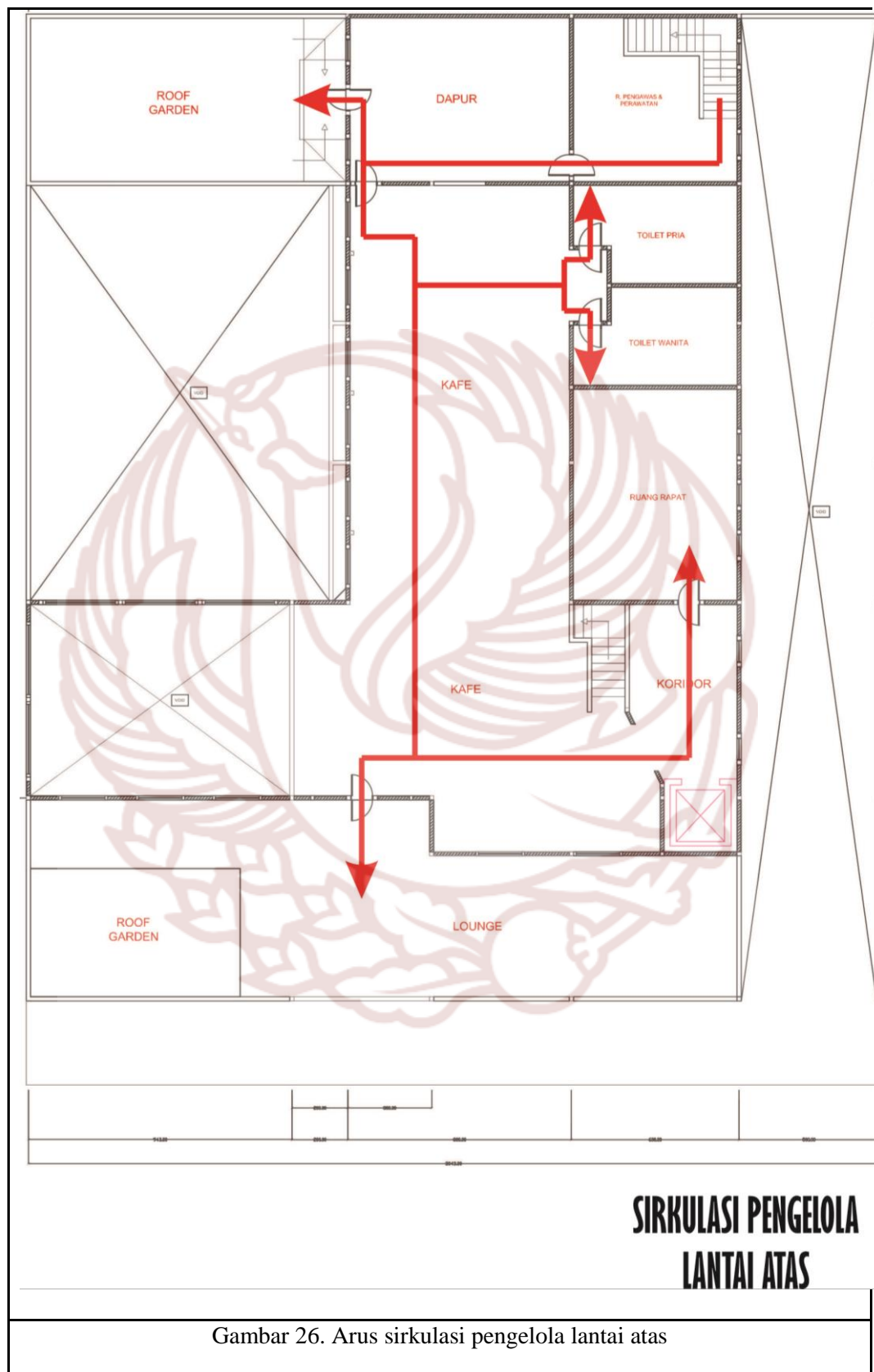
SIRKULASI PENGUNJUNG LANTAI ATAS

Gambar 24. Arus sirkulasi pengunjung lantai atas



SIRKULASI PENGELOLA LANTAI DASAR

Gambar 25. Arus sirkulasi pengelola lantai dasar



H. Tema dan Gaya

1. Elemen Gaya Gotik

Dalam perancangan interior, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu kesatuan dan harmoni. Kesatuan dapat dicapai ketika keterhubungan dari elemen tersebut dapat dilihat sebagai satu kesatuan keindahan, bukan sebagai keindahan masing-masing elemen. Ada beberapa unsur yang akan dipadukan dalam perancangan interior ini yaitu “*gothic-fantasy*” yang jika diartikan dalam sebuah kalimat maka kedua unsur tersebut menjadi inti dari pencitraan interior ini, yaitu merancang interior dengan mengambil elemen-elemen bernuansa fantasi (seperti dongeng) dan dipadu-padankan dengan Gaya Gotik Inggris era abad pertengahan sehingga atmosfer kemegahan dan keindahan negeri dongeng dapat diciptakan.

Great walled cities, large and elaborately defend-ed castles, knights in armor on horseback, great cathedrals with their stained glass, buttresses, and gargoyles—all these make up our picture of Europe between the twelfth and fourteenth centuries, the era characterized as “Gothic” in recognition of the importance of the kind of architecture given that stylistic name.³⁷

Dari kutipan di atas, Gaya Gotik pada era abad pertengahan memiliki ciri seperti dinding kota yang tinggi, benteng yang besar dan dipertahankan, ksatria berkuda berbaju baja, katedral besar dengan kaca patri, penopang, dan *gargoyle*. Seperti pada era abad pertengahan, gereja dibangun dengan

³⁷ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 101

langit-langit yang tinggi dengan hiasan aksan dinding dan langit-langit yang detail dan dramatis, memberikan suasana agung dan megah serta patung *gargoyle* yang dipasang sebagai pemikat jemaat terutama bagi mereka yang baru saja pindah dari penganut pagan.

The term “Gothic” was originally pejorative: it came into use in post- medieval times when the work of the Middle Ages came to be regarded as crude and barbaric—like that of the Visigoths who were supposed to be lacking in the taste and elegance of succeeding generations.³⁸

Dari kutipan diatas, istilah "Gothic" pada awalnya bersifat merendahkan. Mulai digunakan pada zaman pertengahan ketika karya abad pertengahan dianggap kasar dan barbar seperti halnya Visigoth yang memiliki selera dan keanggunan yang kurang baik.

Within the stone structure of the Gothic church, increasingly complex fittings, metal grilles and gates, carved stone screens, altars and tombs, wooden stalls, thrones, and pulpits were developed in the later Middle Ages.³⁹

Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut: Di dalam struktur batu gereja Gotik, perlengkapan yang semakin kompleks, jeruji besi dan gerbang, pembatas batu berukir, altar dan makam, kios kayu, singgasana, dan mimbar dikembangkan pada Abad Pertengahan.

The Gothic era developed its own vocabulary of decorative detail, replacing the abstract vocabulary of the classical orders and the

³⁸ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 101

³⁹ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 101

*ornamental detail of dentils, Greek key, egg and dart, and similar forms with newer motifs that often drew on nature as a basis.*⁴⁰

Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut: Era Gotik mengembangkan unsur sendiri dari detail dekoratif, menggantikan unsur abstrak dari tatanan klasik dan detail ornamen gigi, kunci Yunani, telur dan panah, dan bentuk-bentuk serupa dengan motif baru yang sering menggunakan alam sebagai dasar.

Kesimpulannya, Gaya Gotik pada era abad pertengahan memiliki ciri bangunan dinding yang tinggi, benteng hingga pintu gerbang yang megah, gereja katedral yang dihiasi dengan kaca patri warna-warni dan langit-langit bangunan yang detail dan dramatis. Gaya Gotik yang paling kental dan mudah ditemui adalah pada Gereja abad pertengahan ini. Di dalam gereja bergaya Gotik, perlengkapan semakin kompleks. Pada abad pertengahan ini, Gereja bergaya gotik mulai menggunakan gerbang, pembatas dari batu yang diukir, altar, makam, singgasana, dan mimbar. Selain itu, era Gotik juga mengganti unsur abstrak klasik menjadi motif baru yang menggunakan unsur alam sebagai dasarnya.

2. Teknik Konstruksi Baru

*Ancient Roman and medieval Romanesque work depended on arches and vaults for durable construction and, in Romanesque work, the semicircular arch was occasionally modified to have a slightly pointed shape.*⁴¹

⁴⁰ John F. Pile & Judith Gura, "History of Interior Design – 4th Edition", The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 102

⁴¹ John F. Pile & Judith Gura, "History of Interior Design – 4th Edition", The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 102

Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut: Pengerjaan pada Romawi Kuno dan Romawi Abad Pertengahan bergantung pada lengkungan dan kubah untuk konstruksi yang tahan lama dan dalam pengerjaan Romawi, lengkungan setengah lingkaran terkadang dimodifikasi untuk memiliki bentuk yang sedikit runcing.

They appear in such mundane structures as castles, town gates, and fortifications, in town halls and other secular buildings, and in the details of furniture and decorative objects of every sort.⁴²

Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut: Mereka muncul dalam struktur biasa seperti istana, gerbang kota, dan benteng, pada balai kota dan bangunan sekuler lainnya, dan dalam detail furnitur dan benda-benda dekoratif dari segala jenis.

Whatever the expressive impact of Gothic form may be for modern viewers, its development seems actually to have been the result of efforts to solve a technical problem in the structural design of churches, particularly the great cathedrals.⁴³

Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut: Apa pun dampak ekspresif bentuk Gotik bagi masyarakat modern, perkembangannya tampaknya merupakan hasil dari upaya memecahkan masalah teknis dalam desain struktural gereja, khususnya katedral-katedral besar.

Earlier vaults had been built on wooden centering that filled the space that they were to cover. As vaults grew larger and were

⁴² John F. Pile & Judith Gura, "History of Interior Design – 4th Edition", The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 102

⁴³ John F. Pile & Judith Gura, "History of Interior Design – 4th Edition", The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 102

built above higher spaces, it became desirable to minimize the need for these temporary wooden support structures.⁴⁴

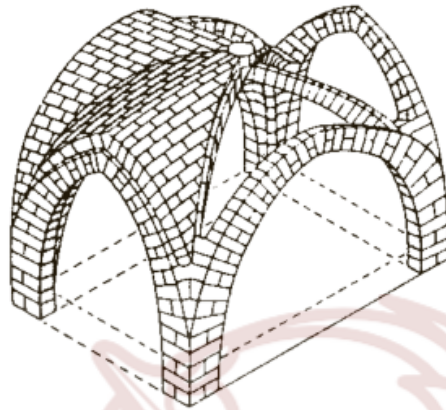
Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut: Kubah-kubah yang sebelumnya dibangun di atas balok kayu yang membentang memenuhi ruangan yang hendak ditutup kubah. Dengan semakin besar dan semakin tingginya kubah, maka perancah sementara dari kayu ini perlu diminimalisir penggunaannya.

This was done by first building the arches that bounded the vault and the diagonals at the groin lines with centering, and then using these “rib” arches as support for the limited wooden scaffold needed to support the infilling between the ribs. The diagonal ribs became either difficult to lay out and construct as half ellipses, or they rose higher than the surrounding arches.⁴⁵

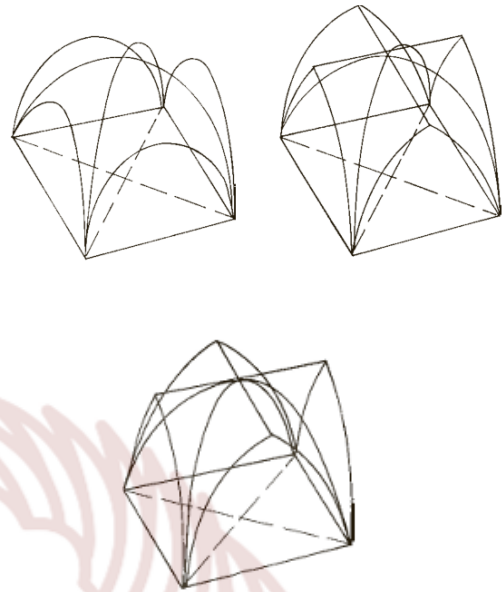
Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut: Hal yang pertama dilakukan adalah membangun lengkungan yang mengikat kubah dan diagonal-diagonal garis pangkal yang terpusat, kemudian rusuk-rusuk melengkung itu digunakan untuk menopang beberapa perancah kayu yang juga menopang isian di antara rusuk-rusuk tadi. Rusuk diagonal sulit untuk ditata dan dikonstruksi sebagai setengah elips atau mereka melengkung lebih tinggi dari lengkungan lain di sekitarnya.

⁴⁴ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 102

⁴⁵ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 103



Gambar 27. Kubah Berusuk
Sumber: John F. Pile & Judith Gura,
“History of Interior Design – 4th
Edition”, The Later Middle Ages, hal.
103



Gambar 28. Asal Mula Kubah Gotik
Sumber: John F. Pile & Judith Gura,
“History of Interior Design – 4th
Edition”, The Later Middle Ages, hal.
103

A strictly geometric solution to this problem would have used half-elliptical arches for the four surrounding spans, but ellipses are geometrically complex forms, not parts of a circle, so that they cannot be drawn with a compass.⁴⁶

Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut: Solusi geometris untuk masalah ini akan menggunakan lengkungan setengah elips untuk empat bentang di sekitarnya, tetapi elips adalah bentuk geometris yang kompleks, bukan bagian dari lingkaran, sehingga tidak dapat digambar dengan busur.

The Gothic solution was to turn to an arch that could be of any height in relation to any width which could also be laid out with a compass.⁴⁷

⁴⁶ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 103

⁴⁷ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 103

Kutipan di atas diterjemahkan sebagai berikut Solusi Gotik adalah untuk beralih ke lengkungan yang bisa memiliki ketinggian dan lebar berapapun yang juga bisa ditata dengan busur.

Kesimpulan kutipan di atas adalah bahwa pada abad pertengahan, Romawi menggunakan teknik konstruksi dengan bergantung pada lengkungan dan kubah untuk konstruksi yang tahan lama. Lengkungan setengah lingkaran terkadang akan dibuat lebih meruncing. Struktur-struktur ini muncul dalam bangunan istana, gerbang kota, benteng, balai kota dan bangunan sekuler lainnya. Kubah-kubah sebelumnya dibangun di atas balok kayu yang membentang di atas ruangan. Dengan semakin besar ukuran dan semakin tingginya kubah, maka perancah sementara yang terbuat dari kayu ini harus diminimalisir penggunaannya. Hal pertama yang dilakukan adalah membangun lengkungan-lengkungan rusuk diagonal yang terpusat untuk mengikat kubah. Rusuk-rusuk itu digunakan untuk menopang perancah kayu yang menopang isian pada rusuk tadi. Sayangnya rusuk diagonal yang dikonstruksi sebagai setengah elips melengkung lebih tinggi dari lengkungan sekitarnya sehingga gaya Gotik beralih ke lengkungan yang bisa memiliki ketinggian dan lebar berapapun yang bisa ditata dengan busur.

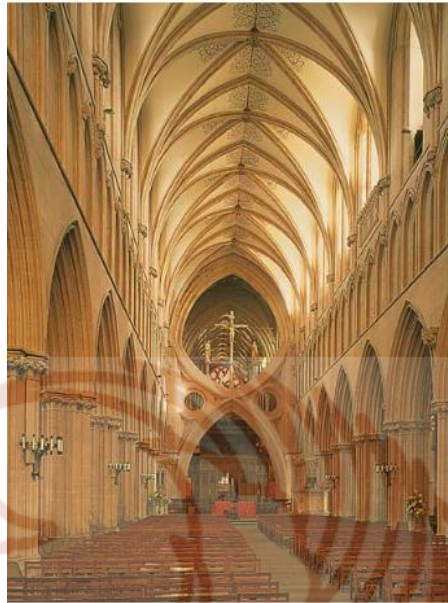
3. Gotik Inggris

Abad pertengahan Eropa, terdapat beberapa Gaya Gotik yang muncul yaitu Gaya Gotik Perancis, Inggris dan beberapa negara Eropa lain seperti Belanda, Spanyol, Jerman, dan Italia. Gaya Gotik Inggris menjadi pilihan dalam perancangan ini karena sesuai dengan alur cerita Peter Pan yang dimulai dari Kota London, Inggris tempat Wendy Darling tinggal. Dengan mengangkat Gotik Inggris, diharapkan muncul kesesuaian antara tema dan gaya yang diangkat.

English work is never quite so adventurous and dramatic as its parallels in France, but it is varied in a way that makes each building a strongly individualistic expression. Salisbury (1220–66), built in a short time with a consistent design, might be regarded as the prototypical English cathedral. Wells (c.1175–1240) may appear more interesting and original, with its strange and vaguely disturbing inverted bracing arches under the crossing tower.⁴⁸

Maksud dari kutipan di atas adalah: orang Inggris ketika bekerja tidak pernah begitu sangat berani dan dramatis seperti kesejajarannya di Prancis, namun ada beragam cara yang membuat masing-masing bangunan menjadi ekspresi yang sangat individualistik. Gereja Salisbury, yang dibangun dalam waktu singkat dengan desain yang konsisten, bisa dianggap sebagai katedral Inggris prototipikal. Wells (abad 1175-1240) mungkin tampak lebih menarik dan asli, dengan lengkungan terbalik yang aneh dan samar-samar di bawah menara penyeberangan.

⁴⁸ John F. Pile & Judith Gura, "History of Interior Design – 4th Edition", The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 109

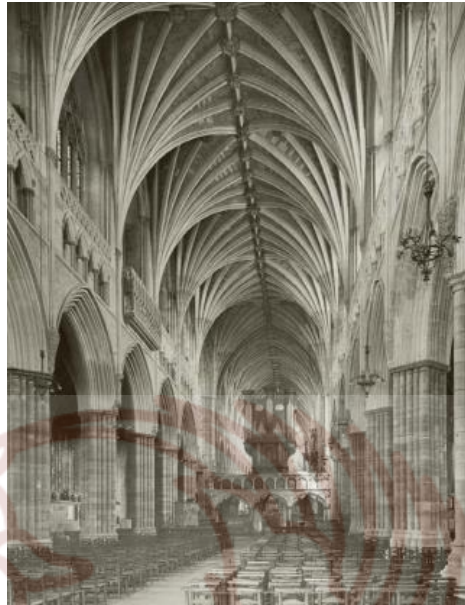


Gambar 29. Katedral Wells, Somerset, Inggris
Sumber: John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, hal. 103

In English Gothic, vaulting with extra ribs was sometimes used, dividing surfaces with radiating bands called Fan vaulting, in recognition of the supposed suggestion of the appearance of a palm fan. The fourteenth-century nave of Exeter Cathedral (5.19) is a spectacular display of the striking patterns of fan vaulting.⁴⁹

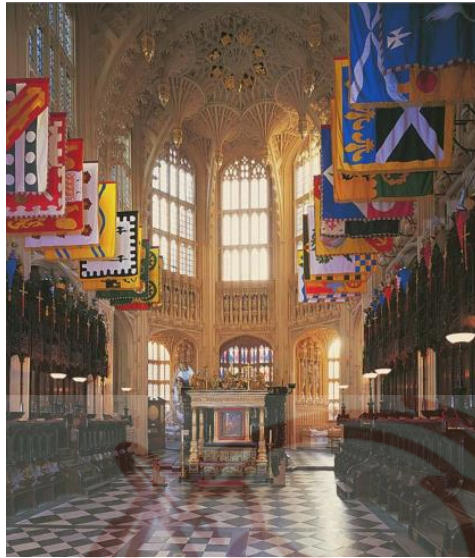
Terjemahan kutipan di atas adalah: Dalam gaya Gotik Inggris, kubah kadang menggunakan rusuk tambahan yang membagi permukaan dengan secara radial, biasa disebut kubah kipas karena bentuknya yang mirip kipas manual. Abad ke-14 Katedral Exeter (5.19) adalah tampilan spektakuler dari pola mencolok kubah kipas.

⁴⁹ John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”, The Later Middle Ages, (London: Laurence King Publishing, 2000), hal. 109

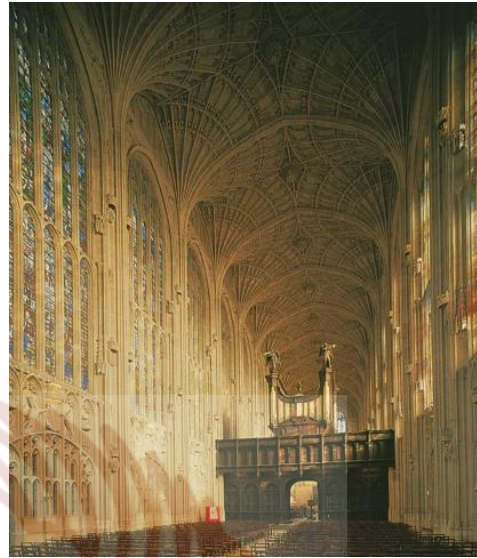


Gambar 30. Katedral Exeter, Devon, Inggris
Sumber: John F. Pile & Judith Gura, “History of Interior Design – 4th Edition”,
The Later Middle Ages, hal. 109

Gaya Gotik Inggris pada awalnya dibangun untuk penggunaan pribadi raja. Kubah batu kapel mengusung konsep kubah dengan banyak rusuk dengan liontin batu, yang ditutupi dengan dekorasinya yang megah sehingga tampaknya menghindari struktur batu. Sebuah ruangan persegi panjang sederhana dengan dekorasi dinding dan kaca patri berwarna-warni serta langit-langit yang dengan kubah kipas yang spektakuler. Sebagian besar interior dikhususkan untuk paduan suara, yang dimaksudkan untuk menampung semua siswa di perguruan tinggi. Sebuah pembatas memisahkan panggung paduan suara dari ruang kecil yang disediakan untuk publik. Seperti pada Katedral Exeter, organ besar yang dipasang di layar adalah pasca-abad pertengahan.



Gambar 31. William Vertue, Kapel Henry VII, Westminster Abbey, London
Sumber: John F. Pile & Judith Gura, "History of Interior Design – 4th Edition", The Later Middle Ages, hal. 110



Gambar 32. Kapel Universitas King, Cambridge, Inggris
Sumber: John F. Pile & Judith Gura, "History of Interior Design – 4th Edition", The Later Middle Ages, hal. 110

Kesimpulan kutipan di atas adalah orang Inggris tidak pernah seberani orang Prancis dalam bekerja, tetapi selalu memiliki ekspresi individu yang berbeda satu sama lain. Gereja Katedral Salisbury yang dibangun dalam waktu singkat dan desain yang konsisten sudah dianggap sebagai katedral prototipikal Inggris. Dalam gaya Gotik Inggris, kubah kadang menggunakan rusuk tambahan yang membagi permukaan dengan secara radial, biasa disebut kubah kipas karena bentuknya yang mirip kipas manual. Tampilan kubah kipas yang paling megah adalah pada Katedral Exeter abad ke-14. Gaya Gotik Inggris pada awalnya dibangun untuk penggunaan pribadi raja. Sebuah ruangan persegi panjang sederhana dengan dekorasi dinding dan

kaca patri berwarna-warni serta langit-langit yang dengan kubah kipas yang spektakuler.

Konsep ini yang akan mendasari semua Perancangan Interior Cat Café Bergaya Gotik Inggris dengan Tema Neverland sebagai Wadah bagi Pecinta Kucing di Solo Raya.

<i>Gothic Inggris</i>	<i>Fantasy</i>
2. Kaca Patri	Indah
3. Warna lembut-gelap	Misterius
4. Detail rumit dan dramatis	Megah & agung

Tabel 5. Elemen Pencitraan Ruang

5. Tema Neverland

Cat cafe ini mengusung tema cerita dongeng Peter Pan dan menampilkan interior dengan latar Neverland. Neverland adalah dunia fiksi buatan J. M. Barrie. Neverland adalah tempat imajinasi dari tempat yang jauh dimana Peter Pan, Tinker Bell, The Lost Boys dan makhluk lainnya tinggal.⁵⁰ Sedangkan *purr* adalah sebutan dengkur kucing yang terdengar karena kucing merasa senang dan nyaman. Neverland sendiri tersirat bahwa semakin lama seseorang tinggal di Neverland maka semakin sulit baginya untuk mengingat kehidupan mereka di luar Neverland⁵¹ sehingga dengan

⁵⁰ "Neverland". <http://disney.wikia.com/wiki/Neverland> (diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 14.18 WIB)

⁵¹ "Neverland". <http://disney.wikia.com/wiki/Neverland> (diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 14.18 WIB)

mengusung tema ini dimaksudkan pengunjung akan sejenak melupakan penat dan beban kerjanya sehingga menjadi rileks karena dengkuran kucing yang bermain di *cat cafe* ini.



Gambar 33. Tokoh Peter Pan di Neverland

Sumber: (riannederoo.wordpress.com)



Gambar 34. Contoh Kapal Kapten Hook

Sumber: (www.droscher.com)

Agar sesuai dengan tema yang di angkat, maka beberapa ruang yang ada kaitannya langsung dengan pengunjung akan disesuaikan dengan suasana dunia Neverland, yaitu pada *play ground* menggunakan latar kapal bajak laut, taman air dan halaman belakang akan disesuaikan dengan Mermaid Lagoon, sedangkan area kafe akan dihidupkan dengan tema Kota London, tempat tinggal Wendy Darling dan adik-adiknya yang menjadi latar tempat awal mula dongeng dimulai.

Berikut adalah skema unsur-unsur dunia Neverland yang dimunculkan pada *cat cafe* ini:

<i>Lobby</i>		
Keterangan	Scene dalam Film	Pengaplikasian
1. Tong dalam kapal Kapten Hook yang diaplikasikan menjadi rak penitipan barang, <i>litter box</i> dan wastafel.		
2. Kapal Kapten Hook yang dapat melayang karena serbuk peri dari Tinkerbelle diaplikasikan pada ruang lobby depan dengan sebuah instalasi kapal yang digantung.		
3. Pencitraan Neverland sebagai dunia yang indah dan ajaib diaplikasikan pada sebuah mural tepat di belakang meja resepsionis.		
<i>Play Ground</i>		
Keterangan	Scene dalam Film	Pengaplikasian
1. Lampu <i>chandelier</i> yang terlihat dalam kamar Wendy Darling dan adiknya, diaplikasikan pada ruang <i>play ground</i> .		
2. Hutan Neverland yang hijau diaplikasikan pada lantai <i>play ground</i> dengan menggunakan karpet rumput sintetis dan <i>vertical garden</i> sintetis.		

3. Interior kapal Kapten Hook diaplikasikan dengan tempat duduk yang dibentuk seperti kapal sederhana.		
Taman Air		
Keterangan	Scene dalam Film	Pengaplikasian
<i>Mermaid Lagoon</i> dalam latar dunia Neverland yang menjadi tempat bermain para putri duyung diaplikasikan pada taman air, dimana pengunjung dapat bermain dengan kucing dengan menikmati udara bebas.		
Kafe		
Keterangan	Scene dalam Film	Pengaplikasian
Interior kafe berupa latar Kota London memang lebih berbeda karena tidak terkait dengan dunia Neverland langsung, tetapi kisah dongeng Peter Pan dimulai dari scene ini. Kota London sebagai tempat tinggal Wendy Darling dan adik-adiknya diaplikasikan dengan sebuah mural Peter Pan yang mengajak Wendy dan adik-adiknya terbang meninggalkan Kota London menuju Neverland.		

Skema 5. Unsur-unsur dunia Neverland yang di ambil dan diaplikasikan

a. Play Ground



Gambar 35. Skema pengisi ruang pada *play ground*.

Jika membahas Dongeng Peter Pan tentu kita tidak akan lupa mengingat satu tokoh jahat dalam cerita ini yaitu Kapten Hook. Kapten Hook dan para awak kapalnya yang berpetualang mencari Peter Pan selalu menggunakan kapal kebanggaannya mengarungi lautan. Disinilah muncul ide untuk menggunakan latar interior bernuansa bajak laut dengan kayu-kayu berwarna tua, meja bar, pemanfaatan bentuk gentong *rum* sebagai furnitur dan tidak lupa memberikan kesan alami dengan karpet rumput sintetis sesuai dengan hutan Neverland. Tidak lupa menggunakan kaca patri dan kubah kipas untuk memperkuat gaya yang diusung yaitu Gaya Gotik Inggris.

b. Kafe



Gambar 36. Skema pengisi ruang pada kafe.

Sebelum berpetualang di dunia Neverland, cerita dongeng Peter Pan dimulai dari sebuah kota tempat tinggal Wendy Darling dan kedua adiknya yaitu Kota London. Kota yang indah sekaligus sibuk ini menjadi ide perancangan interior kafe yang dimaksudkan sebagai dunianya orang dewasa yang sibuk dengan pekerjaan dan lupa akan masa kecil mereka seperti yang ada pada dongeng Peter Pan. Desain interior kafe akan menggunakan elemen-elemen yang kental akan Kota London seperti lampu jalanan dan pengaplikasian warna merah yang diambil dari bus tingkat dan kotak telepon khas London.

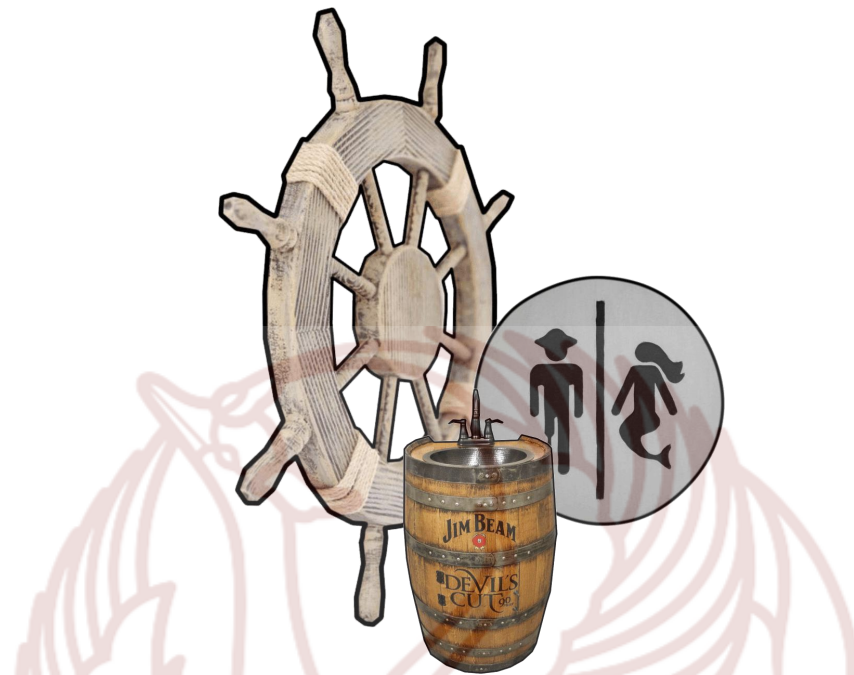
c. Taman air dan taman belakang



Gambar 37. Skema warna dan beberapa pengisi ruang pada taman

Neverland tidak dapat terlepas dari keindahan hutan dan lautnya. Pohon-pohon rindang dan jernihnya air laut menjadi alasan dunia fantasi ini dijadikan tempat tinggal impian bagi berbagai makhluk fantasi, salah satunya putri duyung yang juga hidup di Neverland. Desain taman ini mengambil tema dari salah satu tempat kesukaan para putri duyung bermain di Neverland, yaitu Mermaid Lagoon. Dengan tempat bermain outdoor, pengunjung dapat menikmati udara segar sambil bermain dengan kucing dan berbincang dengan pengunjung yang lain.

d. Toilet



Gambar 38. Skema warna dan beberapa pengisi ruang pada toilet

Selain *playground*, latar interior bajak laut juga digunakan dalam interior ruang toilet. Interior toilet menggunakan skema warna yang lebih lembut seperti abu-abu dan coklat cream serta tidak lupa menggunakan atribut atau aksesoris khas bajak laut yaitu kemudi kapal dan gentong *rum* sebagai wastafel. Untuk membedakan antara toilet wanita dan pria, maka digunakan dua jenis keramik yang berbeda warna yaitu Keramik Buffalo Beige ukuran 30 x 30cm untuk toilet wanita dan Keramik Inland Grey ukuran 50 x 50cm untuk toilet pria. Sedangkan tempa wudhu dari kedua toilet menggunakan keramik motif batu Keramik Peeble Stone Brown dengan ukuran 40 x 40cm produksi KIA Keramik.

I. Elemen Pembentuk Ruang

a. Lantai



Lantai adalah bagian bawah, alas atau dasar suatu ruangan atau bangunan yang terbuat dari papan, semen, ubin dan sebagainya.⁵² Lantai sebagai dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan pengguna dan aus yang terus menerus. Lantai mempunyai peranan untuk mempertegas fungsi atau kegiatan yang terjadi di dalam ruang, serta dapat memperjelas sifat ruang. Lantai dengan pola tertentu dapat mendukung fungsi sirkulasi dan arah jalanya kegiatan. Lantai juga dapat menunjang suasana ruang dalam melalui warna atau teksturnya. Lantai parket akan diaplikasikan pada sebagian besar ruang yang ada seperti area *playground* dan kafe. Lantai parket dipilih karena mudah dibersihkan, tekstur dan warna kayu yang timbul juga mendukung tema Neverland yang alami, dekat dengan alam. Selain itu juga akan digunakan karpet rumput sintetis sebagai aksesoris lantai serta dapat menguatkan tema alam Neverland.




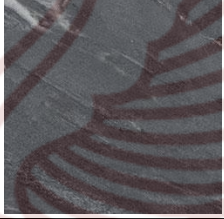




Dalam pembagiannya, *cat home* dibagi menjadi tiga ruangan yaitu area istirahat kucing dan area metabolisme dan area bermain. Area istirahat kucing dan area metabolisme menggunakan keramik sebagai lantainya, sedangkan area bermain kucing berupa taman belakang yang akan ditumbuhi rumput alami dan di tanami dengan tumbuhan-


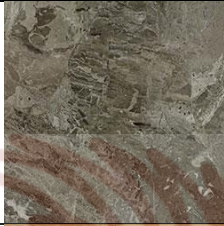

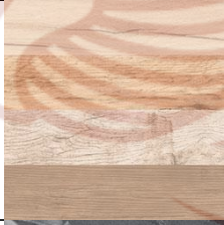
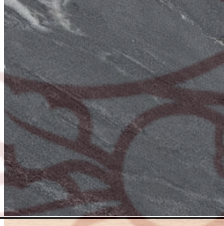
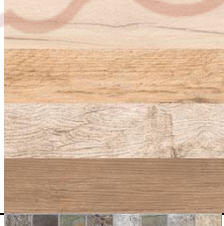

⁵² “Lantai”. <http://kbbi.web.id/lantai> (diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 11.12 WIB)




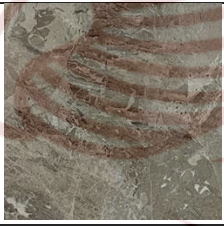

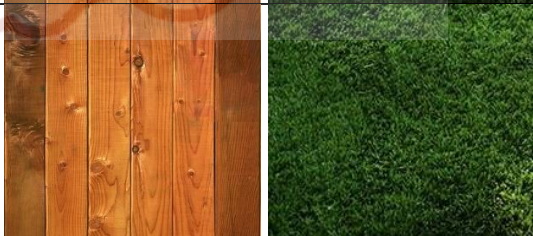
tumbuhan yang disukai kucing seperti catnip, mint, rosemary dan sebagainya.

Permukaan bumi yang ditutupi vegetasi cenderung menggunakan radiasi matahari untuk proses fotosintesis dan penguapan daun, tidak mengakibatkan kenaikan temperature dari vegetasi itu sendiri. Kawasan dengan tumbuhan yang menutup seluruh atau sebagian besar permukaan tanahnya cenderung memiliki temperature lebih rendah disbanding kawasan yang tertutup dengan material keras. Warna permukaan juga menentukan jumlah kalor yang diserap, warna-warna terang cenderung lebih banyak memantulkan kembali sinar matahari, sementara warna gelap cenderung lebih banyak menyerap kalor radiasi dan menaikkan temperature permukaannya. Berikut adalah bagan pertimbangan material lantai yang dipilih:

No	Ruang	Lantai	Gambar	Spesifikasi
1	Lobby	Keramik		Bergamo Black Ukuran: 40x40cm Tekstur: <i>Matte Emboss</i> Motif :Batu Produk KIA
				Cassandra Brown Ukuran: 40x40cm Tekstur: <i>Glossy Emboss</i> Produk KIA

				Prato Brown Ukuran: 50x50cm Tekstur: <i>Matte</i> Produk KIA
2	<i>Play ground</i>	Keramik		Doussie Brown Ukuran: 40x40 cm Tekstur: <i>Matte</i> Produk KIA
3	Ruang Temu Komunitas	Keramik		Doussie Brown Ukuran: 40x40 cm Tekstur: <i>Matte</i> Produk KIA
4	Kafe	Keramik		Bergamo Black Ukuran: 40x40cm Tekstur: <i>Matte Emboss</i> Motif : Batu Produk KIA
5	<i>Lounge</i>	Papan Kayu & Rumput	 	
6	Dapur	Keramik		Bergamo Black Ukuran: 40x40cm Tekstur: <i>Matte Emboss</i> Motif : Batu Produk KIA
7	<i>Grooming</i>	Keramik		Tuana Grey Ukuran: 40x40 cm Tekstur: <i>Matte, Emboss</i> Motif: Batu Produk KIA

				Peeble Stone Brown Ukuran: 40x40cm Texture : <i>Matte Emboss</i> Motif : Batu Produk KIA
8	<i>Cat Home</i>	Keramik		Tuana Grey Ukuran: 40x40 cm Tekstur: <i>Matte, Emboss</i> Motif: Batu Produk KIA
9	Ruang Rapat	Keramik		Ash Brown Ukuran: 50x50 cm Tekstur: <i>Matte, Protection</i> Produk KIA
10	Kantor	Keramik		Norwich Beige Ukuran: 30x30 cm Tekstur: <i>Matte</i> Motif: kayu Produk KIA
11	Ruang Pengawas & Perawatan	Keramik		Bergamo Black Ukuran: 40x40cm Tekstur: <i>Matte Emboss</i> Motif : Batu Produk KIA
12	<i>Pantry</i>	Keramik		Norwich Beige Ukuran: 30x30 cm Tekstur: <i>Matte</i> Motif: kayu Produk KIA
13	Toilet	Keramik		Inland Grey Ukuran : 50x50 cm Tekstur : <i>Matte, Emboss, Anti Slip</i> Produk KIA

				Buffalo Beige Size : 30x30 cm Tekstur : <i>Matte, Emboss, Random Design</i> Motif : Wood Produk KIA
14	Mushola & koridor	Keramik		Norwich Beige Ukuran: 30x30 cm Tekstur: <i>Matte</i> Motif: kayu Produk KIA
				Peeble Stone Brown Ukuran :40x40 cm Tekstur : <i>Matte Emboss</i> Motif :Batu Produk KIA
15	Ruang Penyimpanan	Keramik		Tuana Grey Ukuran: 40x40 cm Tekstur: <i>Matte, Emboss</i> Motif: Batu Produk KIA
16	Taman Belakang	Papan Kayu & Rumput		
17	Roof Garden	Papan Kayu & Rumput		

Tabel 6. Tabel Keramik

b. Dinding

Dinding adalah penutup sisi samping atau penyekat ruang, rumah, bilik, yang dibuat dari papan, anyaman bambu, tembok dan sebagainya.⁵³ Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Dinding berfungsi sebagai struktur pemikul lantai diatas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Dinding juga menjadi muka bangunan memberikan proteksi dan privasi pada ruang interior yang di bentuknya. Dinding dapat membentuk karakter ruang yaitu dengan pemilihan bahan, pola maupun warna yang tepat atau sesuai dengan suasana ruang yang diinginkan sesuai dengan tema dan gaya. Bahan utama dinding yang digunakan adalah beton. Warna yang dipilih untuk dinding tentu harus menyesuaikan tema yang usung yaitu Neverland.

c. *Ceiling*

Ceiling adalah sebuah bidang pelindung di bawah atap yang berfungsi melindungi bahkan dapat menjadi salah satu daya tarik sebuah ruangan karena diatur dengan baik. Beberapa *ceiling* pada *cat cafe* ini menggunakan *gypsum board* yang akan dikombinasi dengan pemakaian kaca untuk memasukkan sinar matahari dari luar sehingga penggunaan lampu di siang hari dapat dikurangi dan diganti dengan pencahayaan alami.

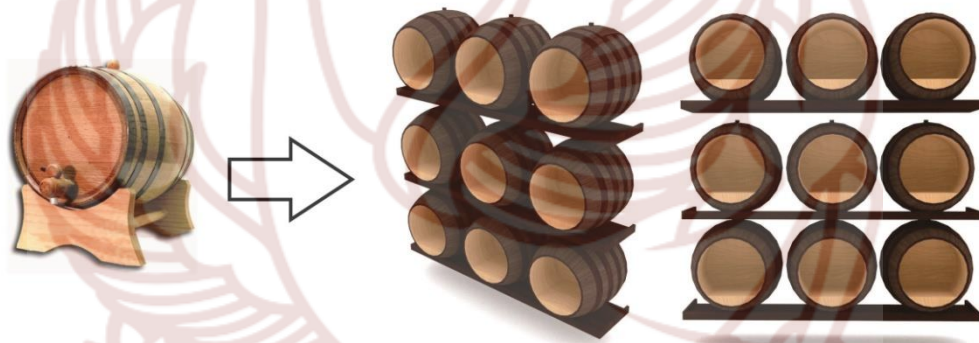
⁵³ “Dinding”, <http://kbbi.web.id/dinding> (diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 12.06 WIB)

J. Elemen Pengisi Ruang

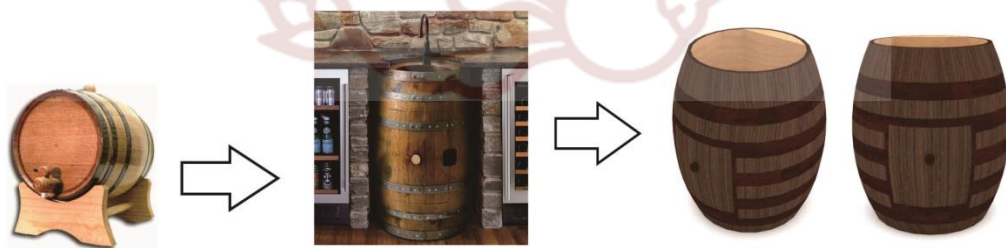
a. Mebel



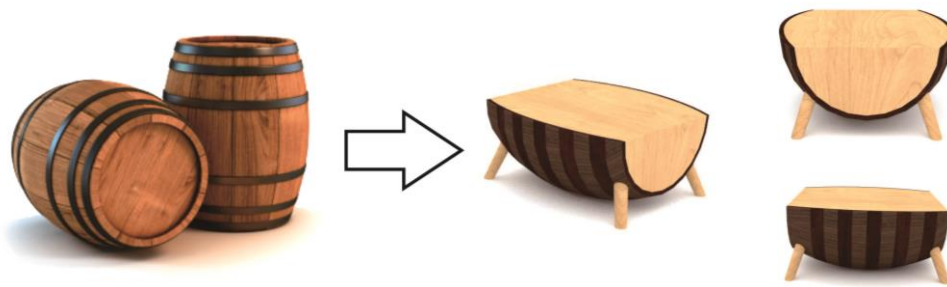
Gambar 39. Pengaplikasian bentuk *mini bar* dengan tema bajak laut ke front desk *Playground*.



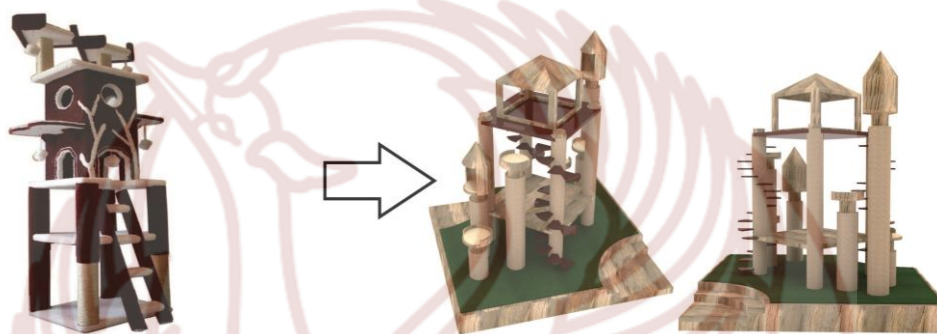
Gambar 40. Pengaplikasian gentong rum sebagai laci penitipan barang pada *Playground*.



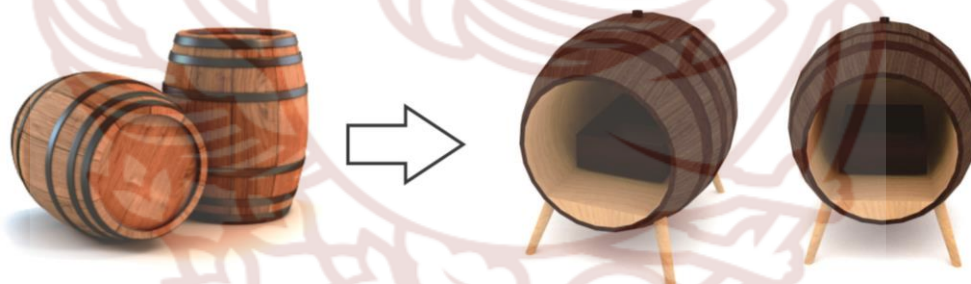
Gambar 41. Pengaplikasian gentong rum sebagai wastafel.



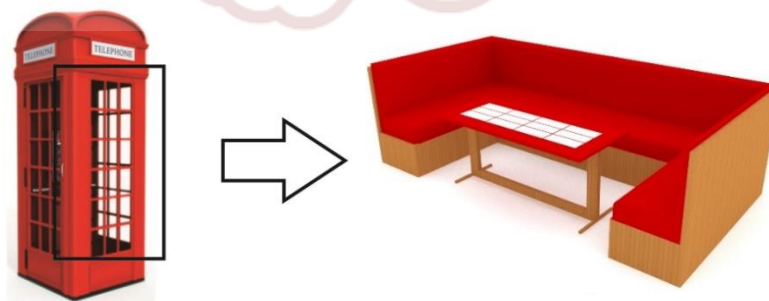
Gambar 42. Pengaplikasian gentong menjadi *coffee table* pada *playground*



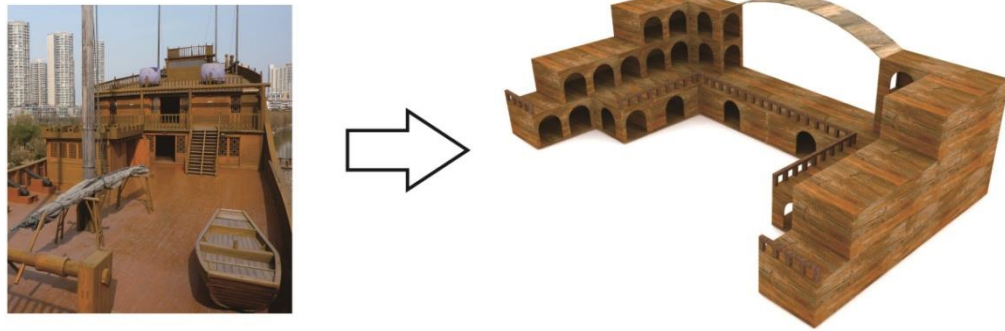
Gambar 43. Desain istana kucing sebagai wahana bermain kucing pada *playground*



Gambar 44. Pengaplikasian gentong menjadi *litter box*



Gambar 45. Transformasi bentuk pintu pada kotak telepon umum khas London menjadi meja makan pada kafe.



Gambar 46. Pengaplikasian interior kapal beserta tingkatan deknya menjadi rumah kucing.

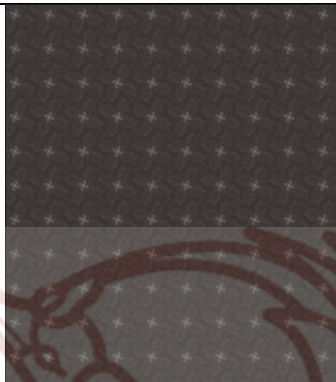
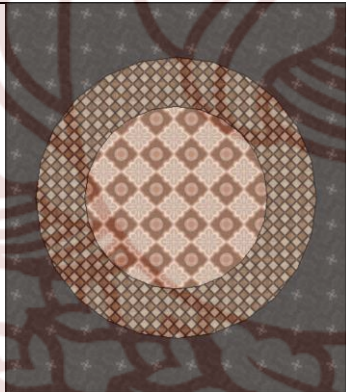
K. Analisis Elemen Pembentuk Ruang dan Pengisi Ruang

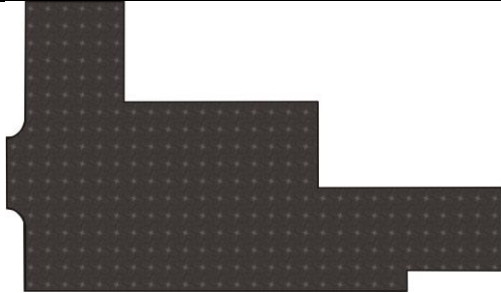
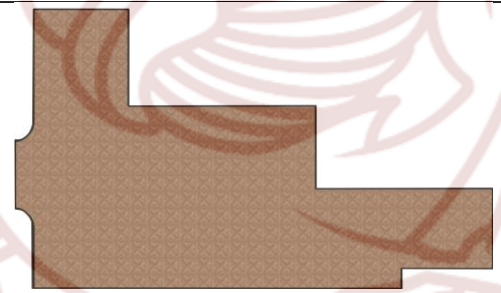
1) Lobby

Karakteristik	Analisis
Ruang	Ruangan ini merupakan ruang publik yang menjadi pintu masuk utama bangunan, sehingga harus memiliki karakter yang mewakili tema dari bangunan Cat Cafe ini.
Lantai	Bahan yang digunakan sebagai lantai harus tahan terhadap tekanan maupun beban, mudah dirawat dan memiliki karakter,
Dinding	Dinding harus menunjang aspek pencitraan ruang.
Ceiling	<i>Ceiling</i> harus menunjang pencitraan ruang, berkarakter, mudah dalam perawatan, aman, dan kuat.

Tabel 7. Analisis Karakteristik Ruang Lobby

a) Lantai


Desain Pola Lantai Ruang 1		
Alternatif 1		
	Kelebihan <ul style="list-style-type: none">a. Jenis keramik mudah didapatkan.b. Warna keramik mendukung tema. Kekurangan <ul style="list-style-type: none">a. Pola terlalu sederhana untuk menjadi poin area lobby.	
Alternatif 2		
	Kelebihan <ul style="list-style-type: none">a. Jenis keramik mudah didapatkan.b. Warna keramik mendukung tema.c. Pola menjadi poin penting area lobby. Kekurangan <ul style="list-style-type: none">a. Pemotongan pola lebih rumit.	
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	**	***
Tema	**	**
Perawatan	***	***
Desain Pola Lantai Ruang 2		
Alternatif 1		

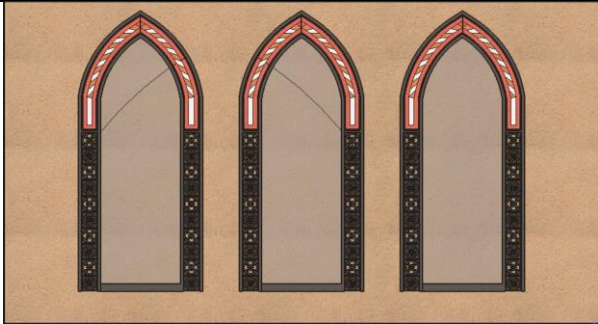
		
Kelebihan <ul style="list-style-type: none"> a. Jenis keramik mudah didapatkan. b. Warna keramik mendukung tema. c. Pemilihan motif keramik sekaligus memberi batasan ruang. Kekurangan <ul style="list-style-type: none"> a. Peletakan keramik yang harus diurutkan untuk membentuk suatu pola. 		
Alternatif 2		
		
Kelebihan <ul style="list-style-type: none"> a. Jenis keramik mudah didapatkan. Kekurangan <ul style="list-style-type: none"> a. Warna keramik kurang mendukung tema ruang. <p>Pemilihan motif keramik tidak dapat memberi batasan ruang</p>		
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Tema	***	*
Perawatan	***	***
Keterangan:		

Fungsional: integrasi pola lantai dengan pola sirkulasi
 Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai
 Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor

Tabel 8. Analisis Desain Pola Lantai *Lobby*

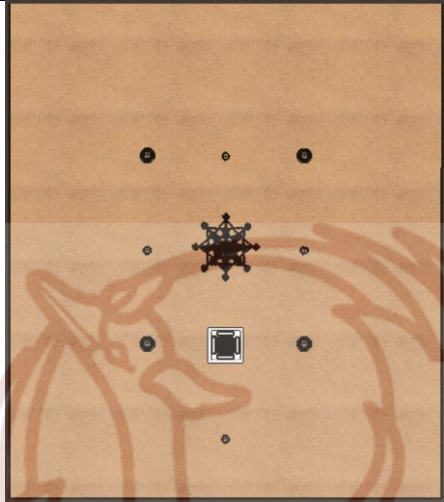
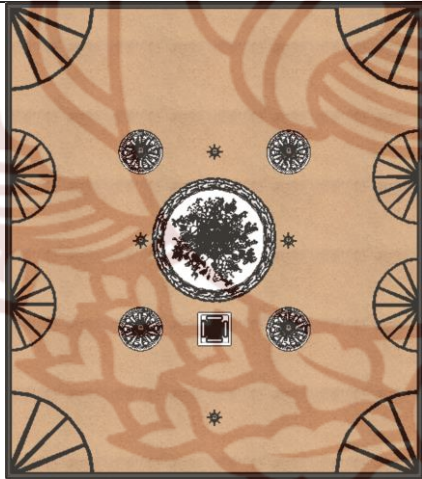

b) Dinding

Desain Pola Dinding	
Alternatif 1 (Ruang 1)	
	
<p>Kelebihan</p> <ol style="list-style-type: none"> Pola dinding dan ornamen yang digunakan sangat mendukung tema yang diangkat yaitu Gotik Inggris. Warna gelap yang dipilih memberi kesan misterius dan sesuai dengan tema. Penggunaan kaca patri pada jendela sesuai dengan pengaplikasian pada gaya Gotik. <p>Kekurangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Ornamen yang dipakai rumit dan detail. 	

Alternatif 2 (Ruang 1)		
		
Kelebihan a. Penggunaan kaca patri pada jendela sesuai dengan pengaplikasian pada Gaya Gotik.		
Kekurangan a. Pemilihan warna dinding yang terlalu polos kurang mendukung poin penting pada lobby.		
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	**
Tema	***	*
Perawatan	**	***
Keterangan: Fungsional: integrasi pola dinding terhadap fungsi ruang Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor		

Tabel 9. Analisis Desain Pola Dinding Lobby


c) *Ceiling*



Desain Pola <i>Ceiling</i>	
Alternatif 1	Kelebihan dan Kekurangan
	<p>Kelebihan</p> <p>a. Pola desain sederhana</p> <p>Kekurangan</p> <p>a. Desain pola <i>Ceiling</i> yang terlalu monoton kurang memberi kesan gaya Gotik.</p>
Alternatif 2	Kelebihan dan Kekurangan
 <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p><i>Rosette</i> Gypsum kecil berbentuk bunga</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p><i>Rosette</i> Gypsum berbentuk buah dan bunga</p> </div> </div>	<p>Kelebihan</p> <p>a. Ornamen dinding sesuai dengan ciri khas Gaya Gotik pada katedral Inggris.</p> <p>b. Penambahan <i>Rosette</i> Gypsum pada lampu menambah kesan klasik.</p> <p>Kekurangan</p> <p>a. Detail dan pemasangannya rumit.</p>


Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	**	***
Tema	*	***
Perawatan	***	**
Keterangan: Fungsional: integrasi pola <i>Ceiling</i> dengan menunjang keamanan pengguna Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor		

Tabel 10. Analisis Desain Pola *Ceiling Lobby*

d) Pengisi Ruang

Alternatif 1

Meja Resepsionis
Bahan: HPL, Kaca, <i>Block Board</i> .
Dimensi: 400cm x 50cm
Dasar Pertimbangan: Bentuk dan gaya furnitur kurang sesuai dengan tema, pembuatan lebih rumit akan tetapi material cocok dengan tema.

Alternatif 2		
		
Meja Resepsionis		
Bahan: <i>Block Board</i> , HPL, kayu (<i>finishing Polyurethane</i> , warna <i>dark brown</i> , Ex. IMPRA		
Dimensi: 500cm x 53cm		
Dasar Pertimbangan: Bentuk dan gaya furnitur sesuai dengan tema, pembuatan tidak rumit dan material cocok dengan tema.		
Indikator Penilaian Alternatif Terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Tema	*	***
Perawatan	**	***
Alternatif 1		
		
Rak Penitipan Barang		
Bahan: Kayu pinus (<i>dark brown</i> + natural)		
Dimensi: 200cm x 40cm		

Dasar Pertimbangan: Bentuk yang diambil sesuai dengan furnitur pada kapal bajak laut.		
Alternatif 2		
		
Rak Penitipan Barang		
Bahan: <i>Block board</i> , anyaman rotan.		
Dimensi: 270cm x 40cm		
Dasar Pertimbangan: Banyaknya rak memaksimalkan penggunaan sebagai penitipan barang. Bahan dan pilihan warna kurang mendukung tema.		
Indikator Penilaian Alternatif Terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Tema	***	**
Perawatan	**	*

Tabel 11. Analisis Desain Pengisi Ruang *Lobby*

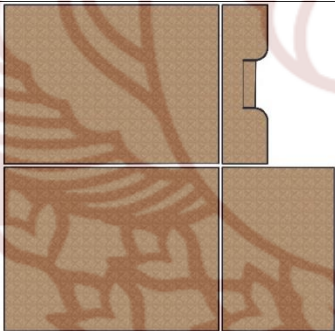
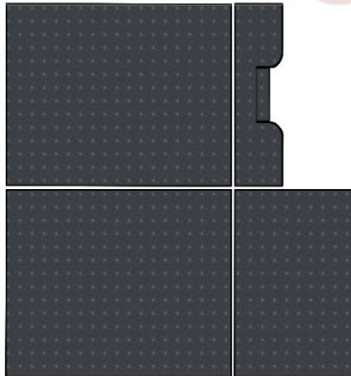
2) *Playground*

Karakteristik	Analisis
Ruang	Ruangan ini merupakan ruang publik dan menjadi ruang utama dalam bangunan, sehingga harus memiliki karakter yang mewakili tema dari bangunan <i>Cat Cafe</i> ini.

Lantai	Bahan yang digunakan sebagai lantai harus tahan terhadap tekanan maupun beban, mudah dirawat dan memiliki karakter.
Dinding	Dinding harus menunjang aspek pencitraan ruang.
Ceiling	<i>Ceiling</i> harus menunjang pencitraan ruang, berkarakter, mudah dalam perawatan. Selain itu harus kuat dan ringan karena menopang beban ornamen Gotik.

Tabel 12. Analisis Karakteristik Ruang *Playground*

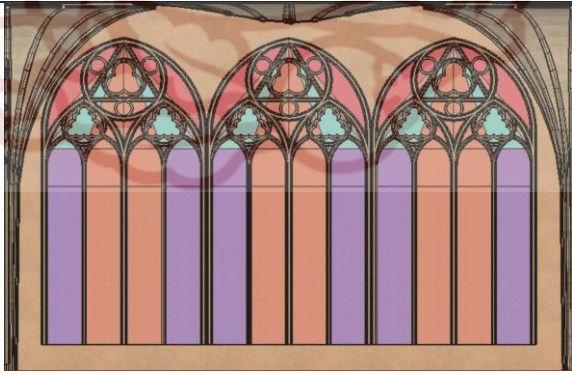
a) Lantai


Desain Pola Lantai	
Alternatif 1	Kelebihan dan Kekurangan
	<p>Kelebihan</p> <p>a. Jenis keramik mudah didapatkan.</p> <p>b. Pemilihan motif keramik sekaligus memberi batasan ruang.</p> <p>Kekurangan</p>
Alternatif 2	Kelebihan dan Kekurangan
	<p>Kelebihan</p> <p>a. Jenis keramik mudah didapatkan.</p> <p>b. Warna keramik mendukung tema.</p> <p>Kekurangan</p> <p>a. Keramik yang digunakan sama dengan ruang Lobby sehingga</p>

	akan terlihat berhubungan secara langsung antar ruang.	
	b. Peletakan keramik yang harus diurutkan untuk membentuk suatu pola.	
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	**
Tema	***	***
Perawatan	***	***
Keterangan:		
Fungsional: integrasi pola lantai dengan pola sirkulasi		
Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai		
Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor		

Tabel 13. Analisis Desain Pola Lantai *Play ground*


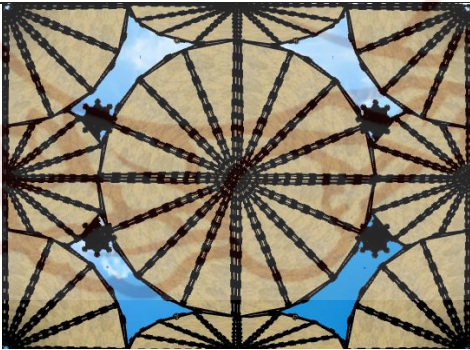
b) Dinding

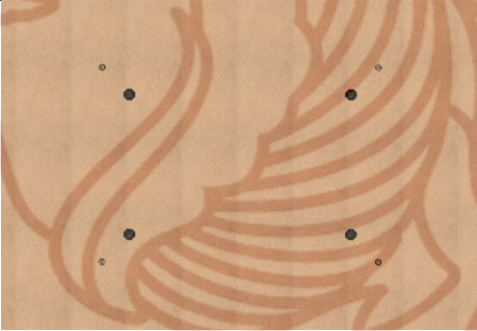

Desain Pola Dinding
Alternatif 1

<p>Kelebihan</p> <p>a. Ornamen yang digunakan mendukung tema yang diangkat yaitu Gotik Inggris.</p>

<p>b. Warna coklat yang dipilih senada dengan keramik yang dipilih.</p> <p>c. Penggunaan kaca patri pada jendela sesuai dengan pengaplikasian pada Gaya Gotik.</p> <p>Kekurangan</p> <p>a. Ornamen yang dipakai rumit dan detail.</p>		
Alternatif 2		
		
<p>Kelebihan</p> <p>a. Penggunaan kaca patri pada jendela sesuai dengan pengaplikasian pada Gaya Gotik.</p> <p>Kekurangan</p> <p>a. Dinding terlalu polos.</p>		
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	**
Tema	***	**
Perawatan	**	***
<p>Keterangan:</p> <p>Fungsional: integrasi pola dinding terhadap fungsi ruang</p> <p>Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai</p> <p>Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor</p>		

Tabel 14. Analisis Desain Pola Dinding *Playground*

c) *Ceiling*

Desain Pola <i>Ceiling</i> Ruang 1	
Alternatif 1	
	
<p>Kelebihan</p> <ol style="list-style-type: none"> Desain pola <i>ceiling</i> yang sederhana. Perawatan lebih mudah. <p>Kekurangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Desain pola <i>ceiling</i> yang terlalu monoton kurang memberi kesan Gaya Gotik. 	
Alternatif 2	
	
<p>Kelebihan</p> <ol style="list-style-type: none"> Ornamen yang digunakan mendukung tema yang diangkat yaitu Gotik Inggris. Warna coklat yang dipilih senada dengan keramik. Mural awan sesuai dengan tema Neverland dan identik dengan kebebasan. 	

Kekurangan		
a. Desain pola <i>ceiling</i> yang rumit dan detail. b. Membutuhkan perawatan yang lebih.		
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	**	***
Tema	**	***
Perawatan	***	**
Desain Pola Dinding Ruang 2		
Alternatif 1		
		
Kelebihan a. Desain pola <i>ceiling</i> yang sederhana. b. Perawatan lebih mudah.		
Kekurangan a. Desain pola <i>ceiling</i> yang terlalu monoton tidak memberi kesan Gaya Gotik.		
Alternatif 2		
		



Rosette Gypsum Berbentuk Salju

Kelebihan

- Ornamen yang digunakan mendukung tema yang diangkat yaitu Gotik Inggris.
- Warna coklat yang dipilih senada dengan keramik dan kayu yang digunakan pada perabotan.
- Mural awan sesuai dengan tema Neverland dan identik dengan kebebasan.

Kekurangan

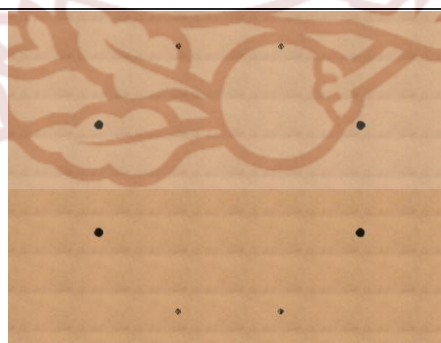
- Desain pola *ceiling* yang rumit dan detail.
- Membutuhkan perawatan yang lebih.

Indikator penilaian alternatif desain terpilih

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	**	***
Tema	**	***
Perawatan	***	**

Desain Pola *Ceiling* Ruang 3

Alternatif 1

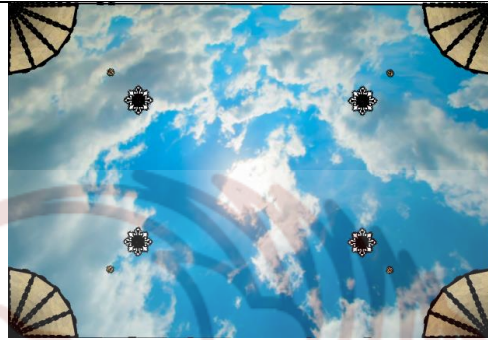


Kelebihan

- Desain pola *ceiling* yang sederhana.
- Perawatan lebih mudah.

Kekurangan

- a. Desain pola *ceiling* yang terlalu monoton kurang memberi kesan Gaya Gotik.

Alternatif 2

Rosette Gypsum Berbentuk Salju

Kelebihan

- a. Ornamen yang digunakan mendukung tema yang diangkat yaitu Gotik Inggris.
- b. Warna coklat yang dipilih senada dengan keramik dan perabotan yang dipilih.
- c. Mural awan sesuai dengan tema Neverland dan identik dengan kebebasan.

Kekurangan

- a. Desain pola *Ceiling* yang rumit dan detail.
- b. Membutuhkan perawatan yang lebih.

Indikator penilaian alternatif desain terpilih

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Tema	*	***
Perawatan	***	**



Keterangan:

Fungsional: integrasi pola *Ceiling* dengan menunjang keamanan pengguna

Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai
 Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor

Tabel 15. Analisis Desain Pola *Ceiling Playground*

d) Pengisi Ruang

Alternatif 1		Alternatif 2	
Meja <i>Playground</i>		Meja <i>Playground</i>	
			
Bahan:	<i>Block board</i>	Bahan:	<i>Block board</i> , kayu pinus
Dimensi:	60 cm x 200 cm	Dimensi:	65 cm x 65 cm
Dasar Pertimbangan	Bentuk meja yang panjang akan lebih memuat banyak pengunjung.	Dasar Pertimbangan	Bentuk yang diambil lebih sesuai dengan tema yang diangkat.
Indikator penilaian alternatif desain terpilih			
Indikator		Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional		***	**
Tema		*	***
Perawatan		**	***

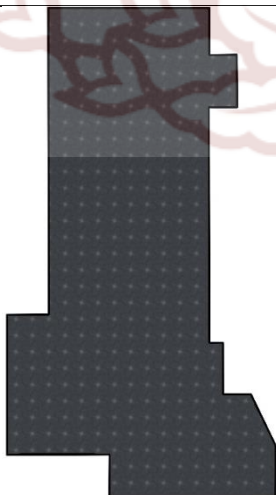
Tabel 16. Analisis Desain Pengisi Ruang *Playground*


3) Kafe

Karakteristik	Analisis
Ruang	Ruangan ini merupakan ruang publik dan salah satu ruang utama bangunan, sehingga harus memiliki karakter yang mewakili tema dari bangunan <i>Cat Cafe</i> ini.
Lantai	Bahan yang digunakan sebagai lantai harus tahan terhadap tekanan maupun beban, mudah dirawat dan memiliki karakter.
Dinding	Dinding harus menunjang aspek pencitraan ruang.
Ceiling	<i>Ceiling</i> harus menunjang pencitraan ruang, berkarakter, mudah dalam perawatan, aman, dan kuat.

Tabel 17. Analisis Karakteristik Ruang Kafe


a) Lantai


Desain Pola Lantai	
Alternatif 1	Kelebihan dan Kekurangan
	<p>Kelebihan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Warna keramik yang dipilih lebih sesuai dengan tema dan gaya pada ruangan tersebut. b. Perawatan yang mudah. <p>Kekurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pola keramik harus disusun.
Alternatif 2	Kelebihan dan Kekurangan

	<p>Kelebihan</p> <p>a. Mudah dibersihkan.</p> <p>Kekurangan</p> <p>a. Tidak sesuai dengan tema pada ruang tersebut.</p> <p>b. Permukaan kayu dapat menghantarkan suara lebih keras saat diinjak.</p>	
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Tema	***	*
Perawatan	***	***
<p>Keterangan:</p> <p>Fungsional: integrasi pola lantai dengan pola sirkulasi</p> <p>Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai</p> <p>Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor</p>		

Tabel 18. Analisis Desain Lantai Kafe

b) Dinding

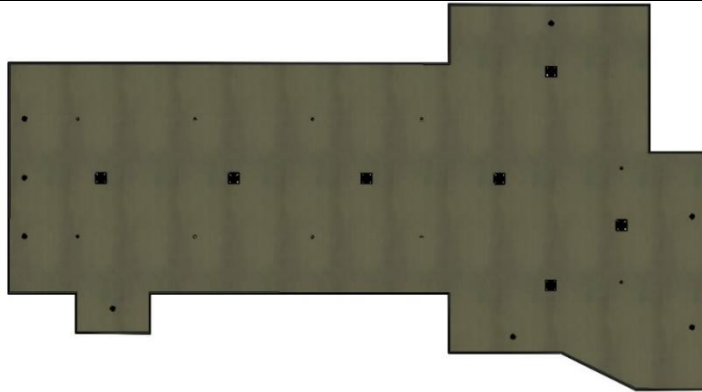
Desain Pola Dinding
Alternatif 1 (Ruang 1)

<p>Kelebihan</p> <p>a. Kaca patri yang digunakan sesuai dengan Gaya Gotik yang ingin dihidupkan.</p>

Kekurangan		
a. Dengan memilih latar Kota London di Inggris, alternatif ini belum mendukung suasana yang diinginkan.		
Alternatif 2 (Ruang 1)		
		
Kelebihan		
a. Kaca patri yang digunakan sesuai dengan Gaya Gotik yang ingin dihidupkan.		
b. Kubah kipas mencerminkan Gaya Gotik yang kental dan membuat ruangan terasa lebih megah.		
c. Lampu-lampu yang digunakan memunculkan kesan jalanan Kota London yang dihiasi lampu jalan.		
Kekurangan		
a. Membutuhkan perawatan dan pembersihan yang lebih.		
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	**	***
Tema	**	***
Perawatan	***	**

Tabel 19. Analisis Desain Pola Dinding Kafe

c) *Ceiling*

Desain Pola <i>Ceiling</i>
Alternatif 1



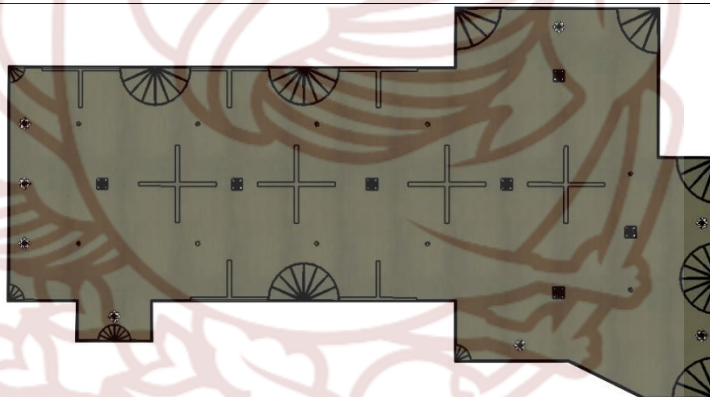
Kelebihan

- a. Desain pola sederhana.

Kekurangan

- a. Kurang menghidupkan gaya dan tema yang diinginkan.
- b. Desain pola terlalu monoton.

Alternatif 2



Rosette gypsum berbentuk salju

Kelebihan

- a. Kubah kipas mencerminkan Gaya Gotik yang kental dan membuat ruangan terasa lebih megah.
- b. Lampu-lampu yang digunakan memunculkan kesan jalanan Kota London yang dihiasi lampu jalan.



Kekurangan



- a. Membutuhkan perawatan dan pembersihan yang lebih.

Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Tema	**	***
Perawatan	***	**

Tabel 20. Analisis Desain Pola Lantai Kafe

d) Pengisi Ruang

Alternatif 1		Alternatif 2	
Meja Kafe		Meja Kafe	
			
Bahan	Kayu, <i>stainless steel</i> , <i>upholstery</i> ,	Bahan	Kayu, <i>stainless steel</i> , <i>upholstery</i> , kaca cermin
Dimensi	280cm x 120cm	Dimensi	171cm x 66cm
Dasar Pertimbangan	Warna diambil dari kotak telepon di Kota London. Bentuk kursi semi sofa bulat bertujuan agar pengunjung lebih nyaman.	Dasar Pertimbangan	Warna dan bentuk diambil dari kotak telepon di Kota London yang menjadi ciri khas.

Indikator penilaian alternatif desain terpilih			
Indikator	Alternatif 1		Alternatif 2
Fungsional	***		**
Tema	***		***
Perawatan	***		**
Alternatif 1		Alternatif 2	
Meja Kafe (<i>Group</i>)		Meja Kafe (<i>Group</i>)	
			
Bahan	Kayu, <i>stainless steel</i> , <i>upholstery</i> ,	Bahan	Kayu, <i>stainless steel</i> , <i>upholstery</i> ,
Dimensi	400cm x 400cm	Dimensi	384cm x 384cm
Dasar Pertimbangan	Bentuk kursi seperti di atas sesuai dengan bentuk sudut yang diinginkan seperti pada Bus Kota khas Kota London, tetapi tidak terlalu nyaman bagi	Dasar Pertimbangan	Dengan bentuk kursi sofa seperti di atas akan memudahkan pengunjung untuk duduk.

	pengunjung untuk duduk atau berdiri dari duduk.		
Indikator penilaian alternatif desain terpilih			
Indikator		Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional		*	***
Tema		***	***
Perawatan		*	**
Keterangan: Fungsional: integrasi pola <i>Ceiling</i> dengan menunjang keamanan pengguna Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor			

Tabel 21. Analisis Desain Pengisi Ruang Kafe



4) Lounge

Karakteristik	Analisis
Ruang	Ruangan ini merupakan ruang publik dan menjadi bagian dari area kafe. Ruang santai ini harus tetap memiliki karakter yang mewakili tema dari bangunan <i>Cat Cafe</i> .
Lantai	Bahan yang digunakan sebagai lantai harus tahan terhadap tekanan maupun beban, mudah dirawat dan memiliki karakter,

Dinding	Dinding harus menunjang aspek pencitraan ruang.
Ceiling	<i>Ceiling</i> harus menunjang pencitraan ruang, berkarakter, mudah dalam perawatan, aman, dan kuat.

Tabel 22. Analisis Karakteristik Ruang *Lounge*



a) Lantai

Desain Pola Lantai	
Alternatif 1	
	
Kelebihan <ol style="list-style-type: none"> Pola berikut sudah sesuai dengan tema Neverland dengan menggunakan unsur kayu sebagai lantai dan <i>garden roof</i>. Untuk ruang terbuka, bahan lantai di atas lebih kuat dan dapat meredam suhu panas sinar matahari. 	
Kekurangan <ol style="list-style-type: none"> Perawatan roof garden harus diperhatikan demi menjaga kerapian tinggi rumput. 	
Alternatif 2	
	
Kelebihan <ol style="list-style-type: none"> Bahan lantai di atas lebih kuat dan dapat meredam suhu panas sinar matahari. 	

Kekurangan		
a. Kurang menghidupkan suasana Neverland. b. Permukaan kayu dapat menghantarkan suara lebih keras saat diinjak.		
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	**
Tema	***	**
Perawatan	**	***
Keterangan: Fungsional: integrasi pola lantai dengan pola sirkulasi Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor		

Tabel 23. Analisis Desain Lantai Ruang Lounge



b) Dinding

Desain Pola Dinding
Alternatif 1 (Ruang 1)

Kelebihan <ol style="list-style-type: none"> Pola dinding sederhana. Warna coklat bata senada dengan lantai kayu yang coklat. Kekurangan <ol style="list-style-type: none"> Pola dinding terlalu monoton.
Alternatif 2 (Ruang 1)


Kelebihan		
a. Pola dinding lebih dinamis. b. Warna coklat bata senada dengan lantai kayu yang coklat.		
Indikator penilaian alternatif desain terpilih		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	**	***
Tema	**	***
Perawatan	***	***
Keterangan: Fungsional: integrasi pola dinding terhadap fungsi ruang Tema: kesesuaian tema dengan pola dan warna yang dipakai Perawatan: kemudahan dalam perawatan jika kotor		

Tabel 24. Analisis Desain Pola Dinding Ruang *Lounge*

c) Pengisi Ruang

Alternatif 1		Alternatif 2	
Meja <i>Lounge</i> 		Meja <i>Lounge</i> 	
Bahan	Kayu Jati Belanda, <i>Upholstery</i> , Cermin <i>Patinasse</i>	Bahan	Kayu Jati Belanda, <i>Upholstery</i> , Cermin <i>Patinasse</i>
Dimensi	300cm x 150cm	Dimensi	175cm x 150cm

Dasar Pertimbangan	Memberi area duduk yang lebih besar sehingga nyaman bagi pengunjung dengan jumlah banyak.	Dasar Pertimbangan	Hanya dapat memuat 2-4 pengunjung.
Indikator penilaian alternatif desain terpilih			
Indikator		Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional		***	**
Tema		***	***
Perawatan		***	***

Tabel 25. Analisis Desain Pengisi Ruang *Lounge*

L. Tata Kondisi Ruang

Sebuah ruangan memerlukan pengkondisian yang benar untuk mendapatkan kenyamanan. Pengkondisian ruang meliputi tiga hal yaitu pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sistem keamanan.

1) Pencahayaan

Dalam perancangan ini terdapat dua jenis sistem pencahayaan yang digunakan, yaitu:

a) Pencahayaan alami





Pencahayaan alami merupakan sistem pencahayaan yang memanfaatkan matahari sebagai penerang dalam ruangan. Dalam perancangan *cat café* ini, sengaja memakai bukaan-bukaan kaca besar yang bertujuan untuk mengoptimalkan cahaya matahari

sebagai penerangan di siang hari sehingga dapat mengurangi penggunaan daya listrik.

b) Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan merupakan sistem pencahayaan dimana sumber cahaya tidak didapat dari matahari langsung, melainkan alat buatan.



Kebutuhan Pencahayaan

Alami	Buatan	
Cahaya dari dinding kaca, pintu dan bukaan jendela	 <p>LED Li - LED Luster, Warm White, 4W (25W) Ex. Philips</p>	 <p>Scene Switch LED Bulb E26, White Warm Glow, dimmable, 9W (60W) Ex. Philips</p>
	 <p>Bohlam Reflektor Halogen, Kap E27, 75 W Ex. Philips</p>	 <p>myBathroom Ceiling Light QCZ800, White, 240 V Ex. Philips</p>

Tabel 26. Spesifikasi Lampu

2) Penghawaan

Sama seperti pencahayaan, penghawaan dibagi menjadi dua jenis yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami memanfaatkan sirkulasi udara alam sebagai sumber penghawaan. Sedangkan penghawaan buatan bersifat dapat diatur sesuai kebutuhan pengguna. Karena kondisi beberapa ruangan yang mengharuskan kontak dengan kucing, maka diperlukan sistem penghawaan buatan yang baik agar ruangan tetap terasa nyaman. Berikut penghawaan buatan atau AC yang digunakan:

 <i>Central Air Conditioner</i>	<i>Ceiling Mounted Air Conditioners</i> 4.2 / 4.5 kW <i>Cooling & heating</i> Ex. Mitshubishi Electric
 <i>Split Air Conditioner</i>	<i>Split Air Conditioner</i> JS-Q18NPXA Ex. LG

Tabel 27. Spesifikasi AC

Berikut adalah bagan pembagian ruang berdasarkan jenis penghawaannya.

RUANG	PENGHAWAAN	
	BUATAN	ALAMI
<i>Playground</i>	√	
Ruang Temu Komunitas	√	
Taman belakang		√
<i>Cat Home</i>	√	
<i>Grooming</i>	√	
Kafe	√	

Dapur	√	
Ruang Rapat	√	
<i>Lounge</i>		√
Ruang Kerja	√	
Ruang Istirahat Pegawai	√	
Ruang Pengawas dan Perawatan	√	
Musholla	√	
Toilet	√	
Ruang Penyimpanan	√	

3) Akustik

Selain pencahayaan dan penghawaan, ruangan juga membutuhkan *treatment* dengan gangguan bunyi. Oleh karena itu dibutuhkan pengolahan akustik yang baik. Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi pengolahan akustik yang dipakai dalam perancangan interior *cat cafe* ini:





<p><i>Acourete Board</i></p> 	<p><i>Dinding & Ceiling Treatment</i></p> <p><i>Acourete Board 230.</i></p> <p>Densitas 230kg/m³.</p> <p>Panjang 1,2m, lebar 0,6m, dengan tebal 9mm.</p>
--	---

Tabel 28. Spesifikasi Akustik

M. Sistem Keamanan

Sistem keamanan berperan dalam meningkatkan keamanan dan kenyamanan bagi penggunanya sehingga sistem keamanan adalah salah satu hal yang sangat penting dalam perancangan interior. Sistem keamanan berguna untuk mengantisipasi sesuatu yang tidak diinginkan atau mendesak.

Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi sistem keamanan yang digunakan dalam perancangan ini:

<p><i>Smoke detector</i></p> 	<p>Smart <i>smoke detector</i> yang dapat diintegrasikan dengan <i>smartphone</i> pengguna, dual sensor, pendeteksi suara dan dilegkapi dengan lampu LED.</p> <p>Ex. NEST</p>
<p><i>Sprinkler</i></p> 	<p><i>Sprinkler</i></p> <p>Tekanan air 175PSI (1,2Mpa)</p> <p>Suhu 74°C - 100°C</p> <p>Rentang panjang semprotan 70-180cm</p> <p>Ex. TPMCSteel</p>
<p><i>Fire Extinguisher</i></p> 	<p>Pemadam api portabel yang dapat mengeluarkan gas atau media lainnya untuk memadamkan api.</p> <p>Jeda pengeluaran: 8-12 detik</p> <p>Rentang semprotan: 182-243 cm</p> <p>Tekanan: 100PSI</p> <p>Ex. Kidde</p>
<p><i>CCTV</i></p> 	<p><i>Nest Cam Security Camera</i> adalah kamera pengawas yang memiliki angel 130°, tahan air serta dapat diintegrasikan dengan <i>smartphone</i>.</p>

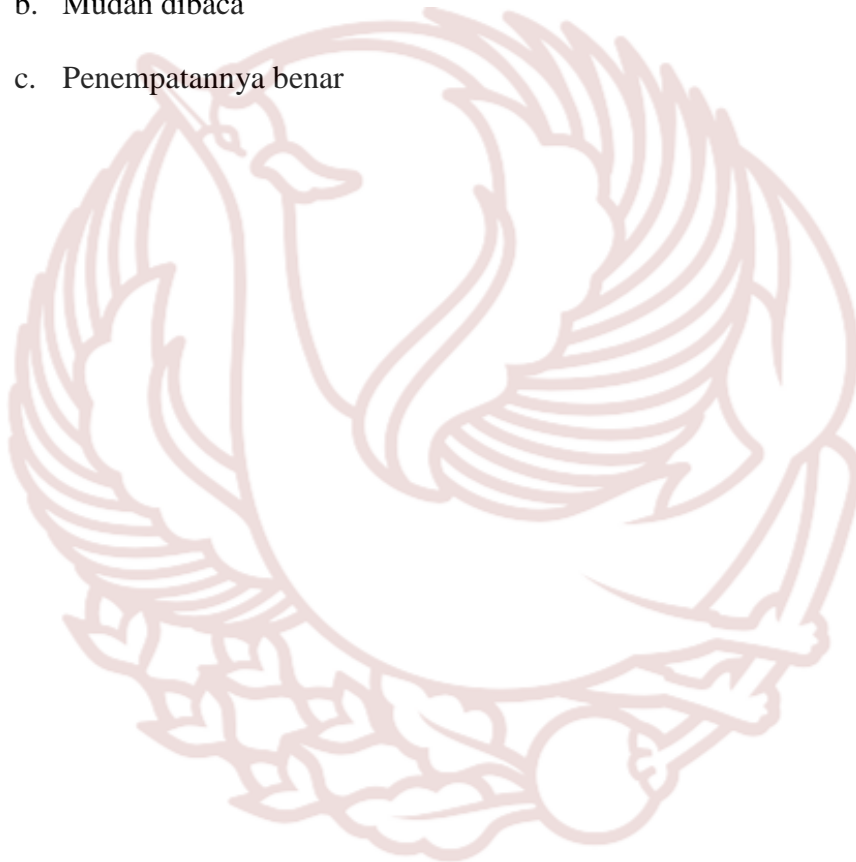
Tabel 29. Spesifikasi Sistem Keamanan

N. Infografis

Infografis adalah rangkaian petunjuk visual dan simbol grafik sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik. Infografis harus jelas dan efisien.

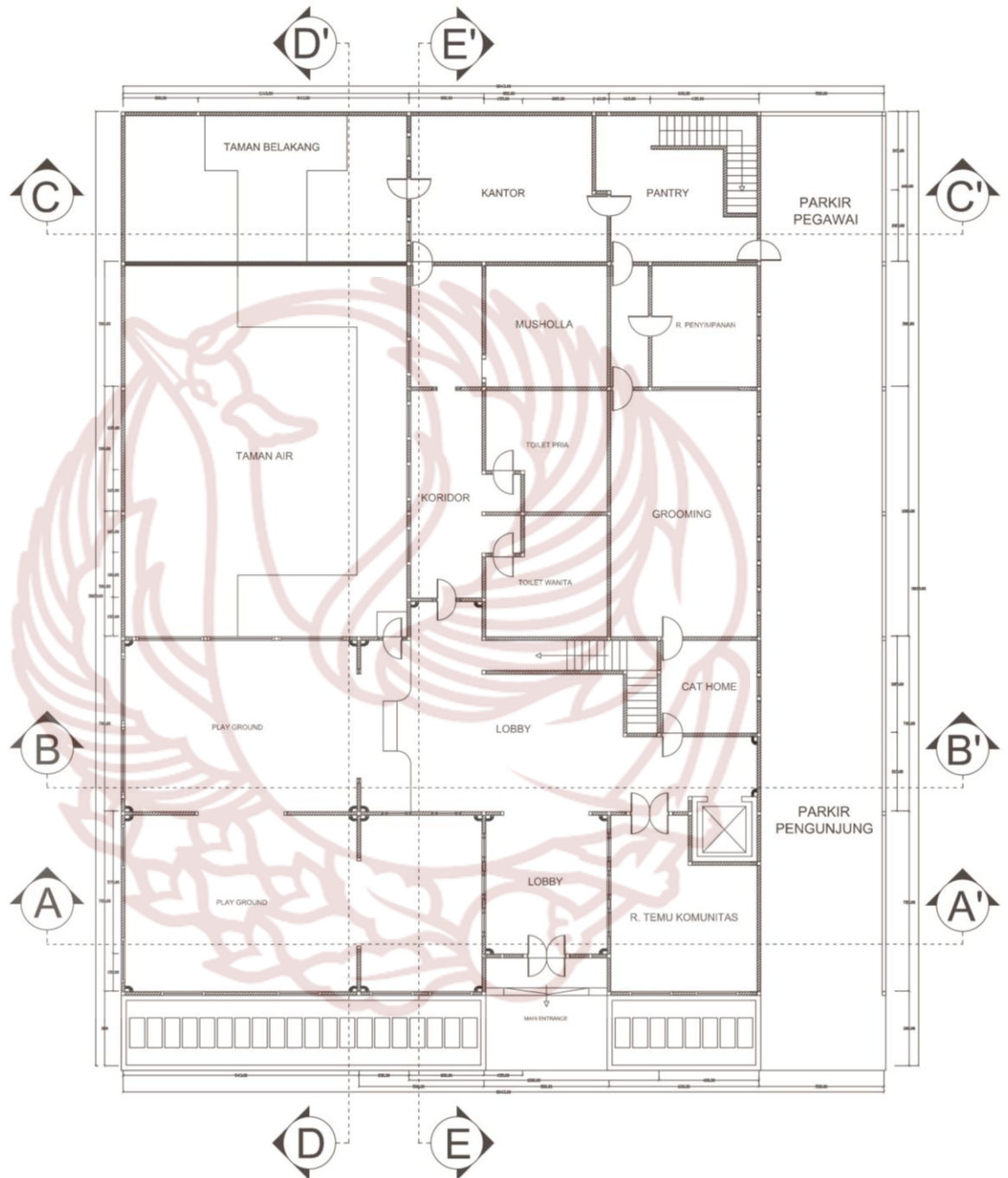
Pembuatan Infografis juga memiliki kriteria tersendiri, yaitu:

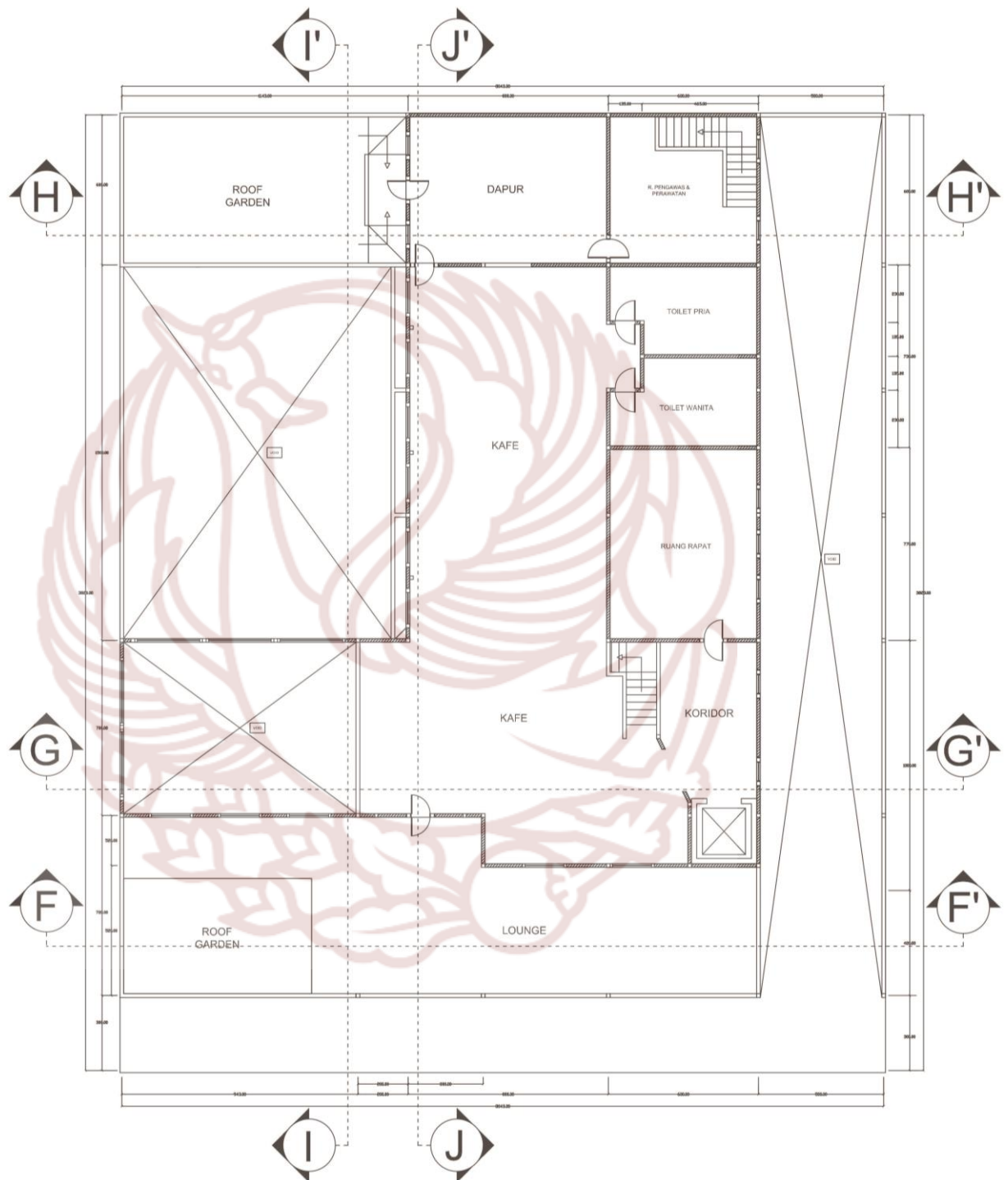
- a. Mudah dipahami
- b. Mudah dibaca
- c. Penempatannya benar



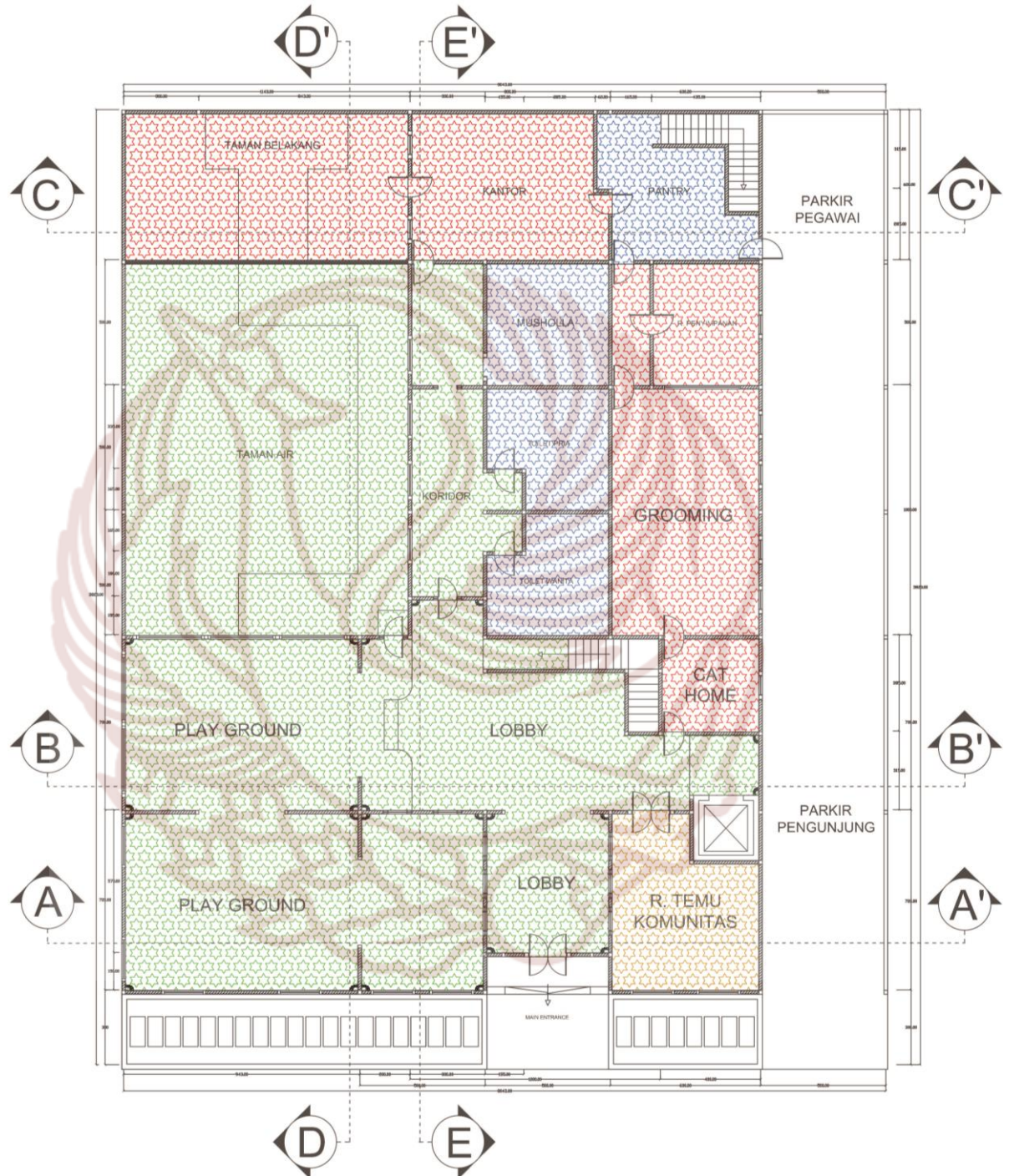


A. Eksisting Lantai Dasar

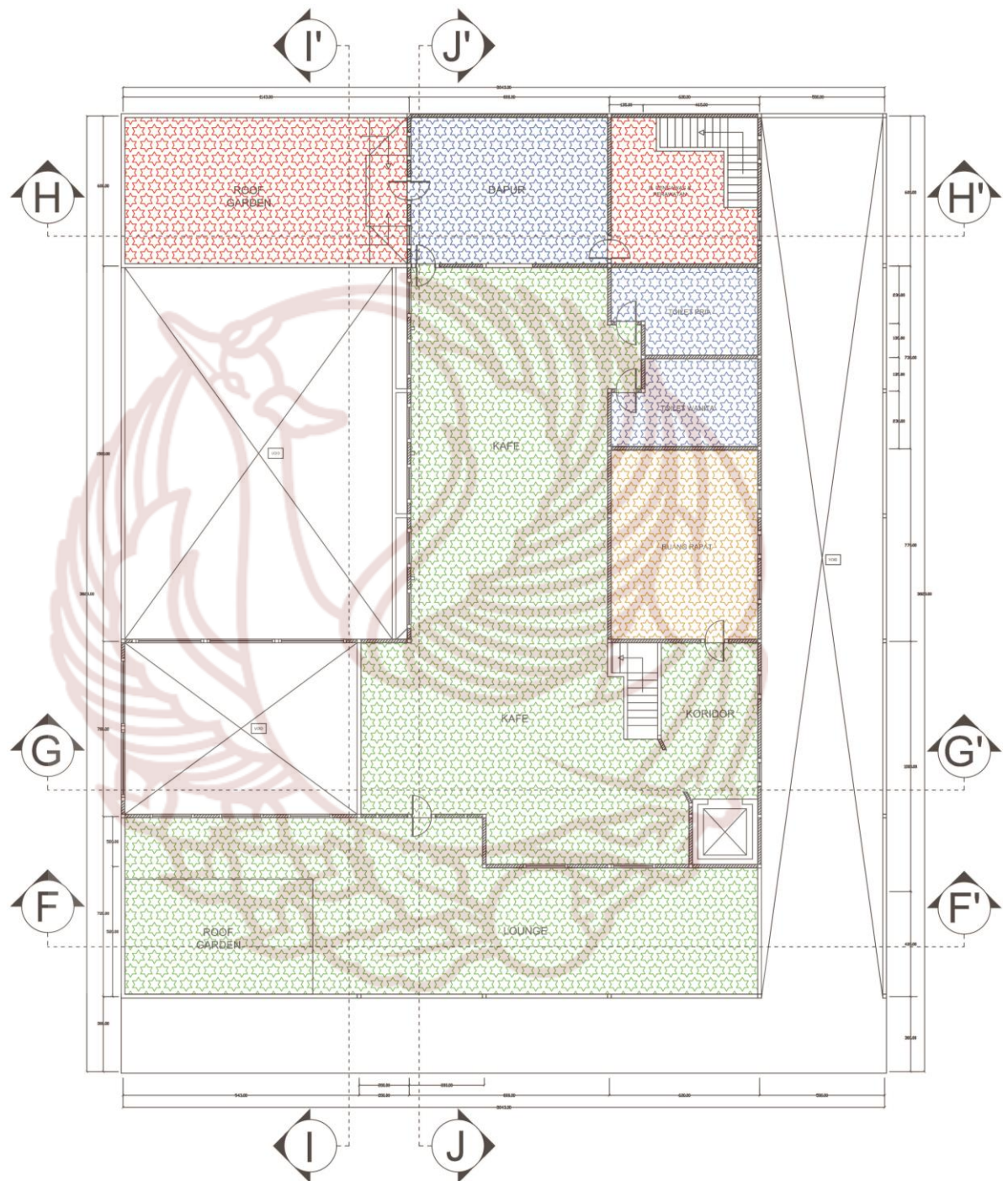


B. Eksisting Lantai Atas

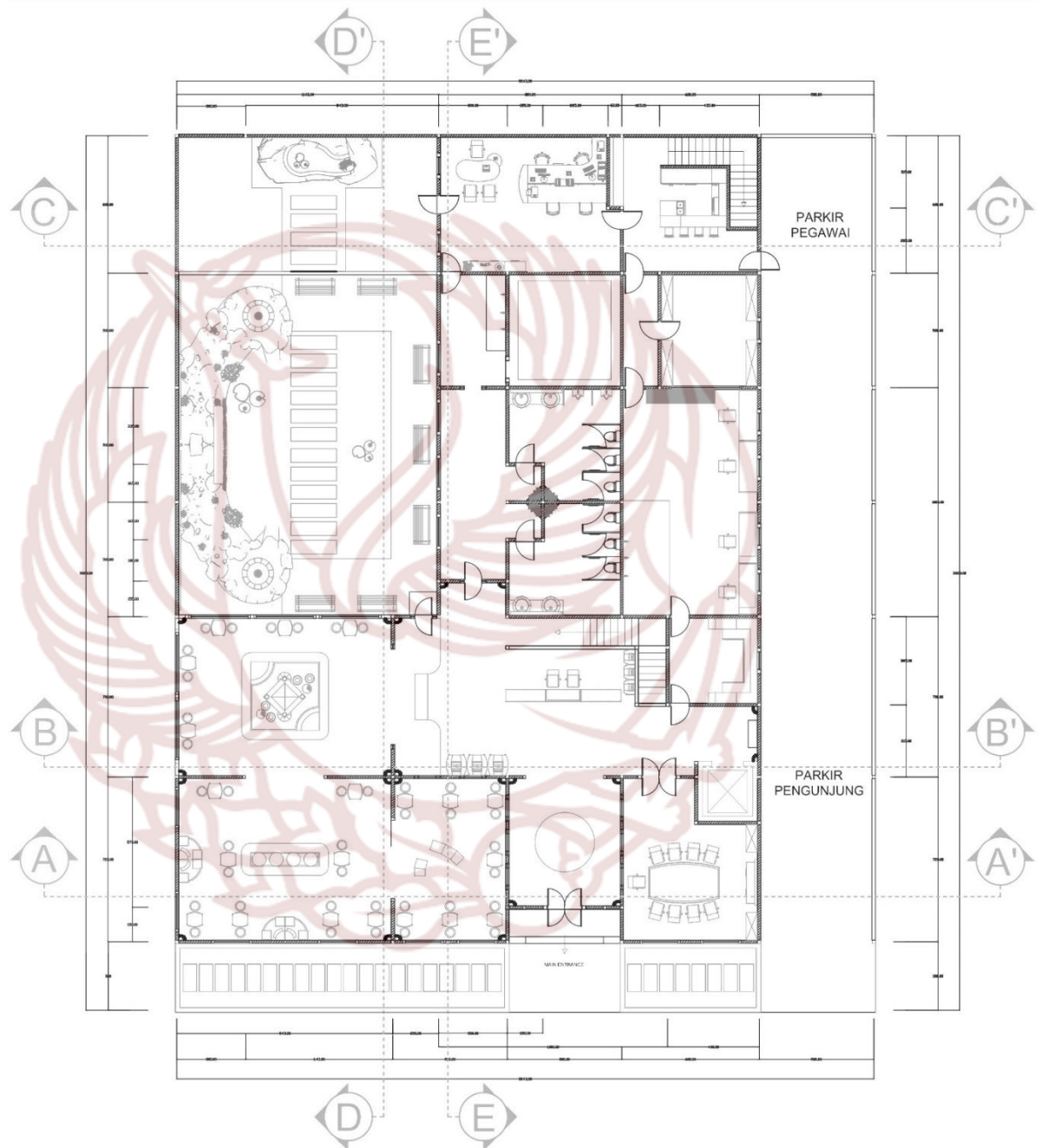
C. Zoning Lantai Dasar

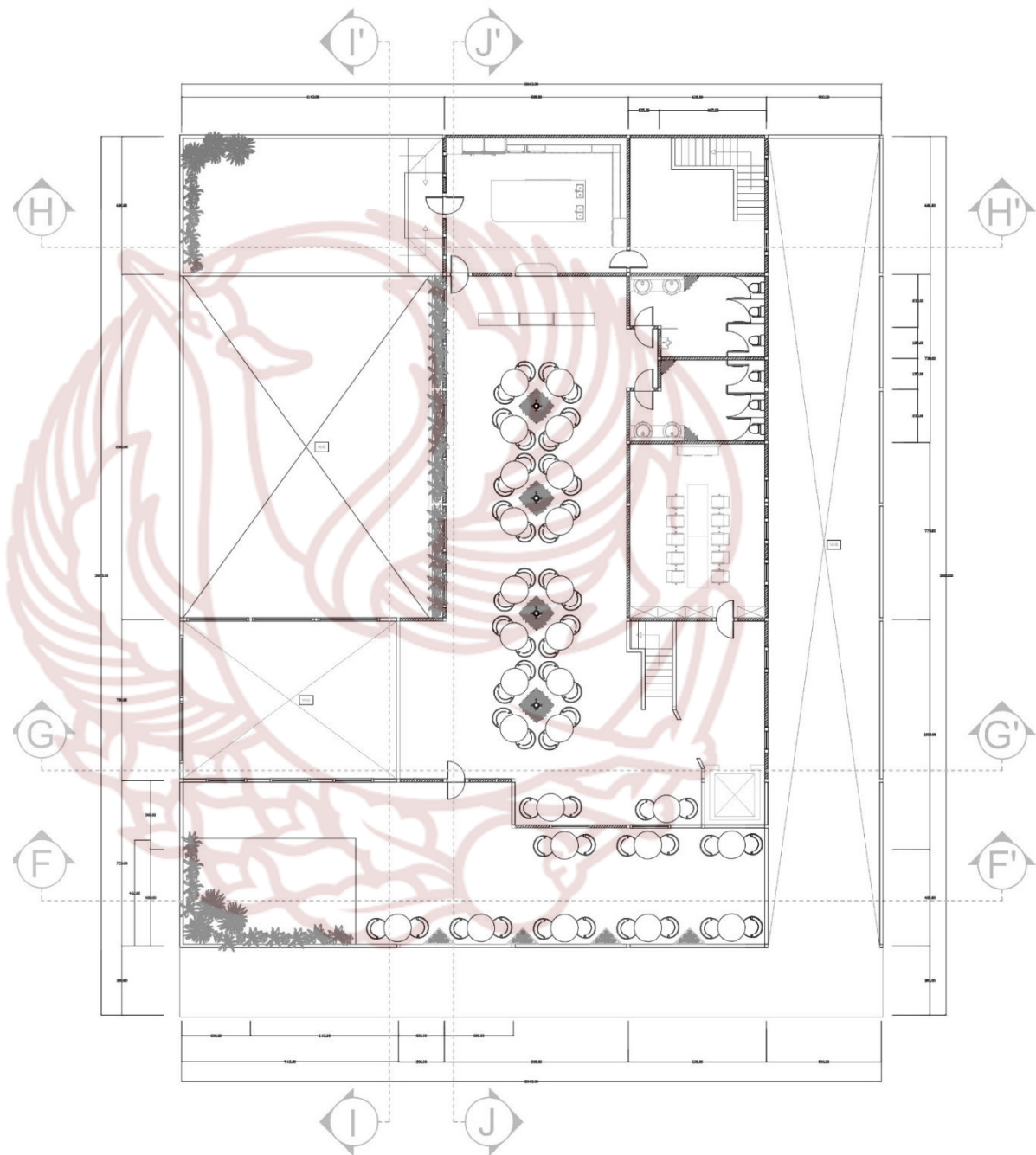


D. Zoning Lantai Atas

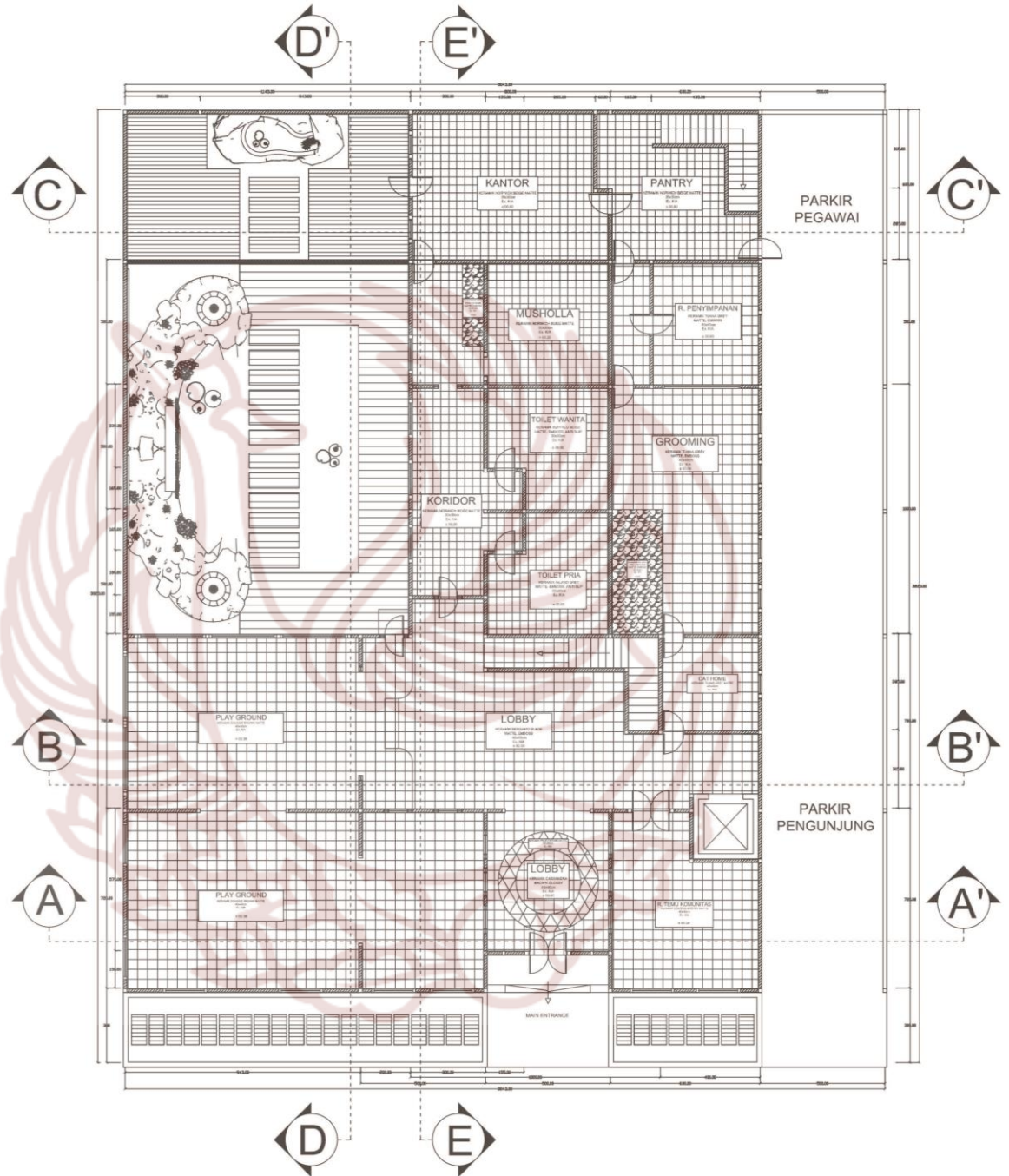


E. Layout Lantai Dasar



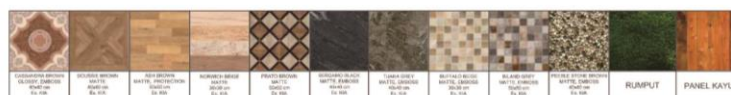
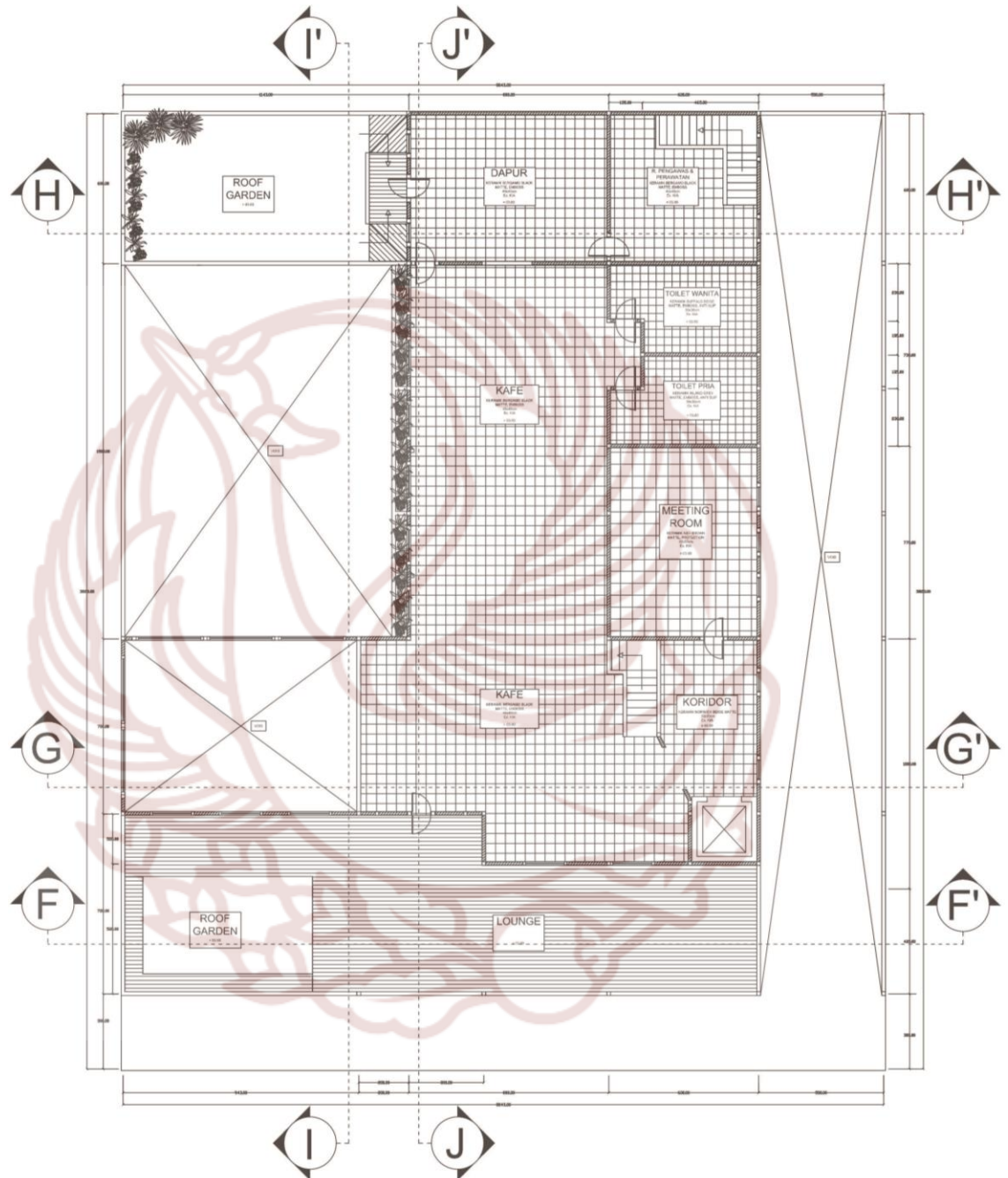
F. Layout Lantai Atas

G. Rencana Lantai Lantai Dasar

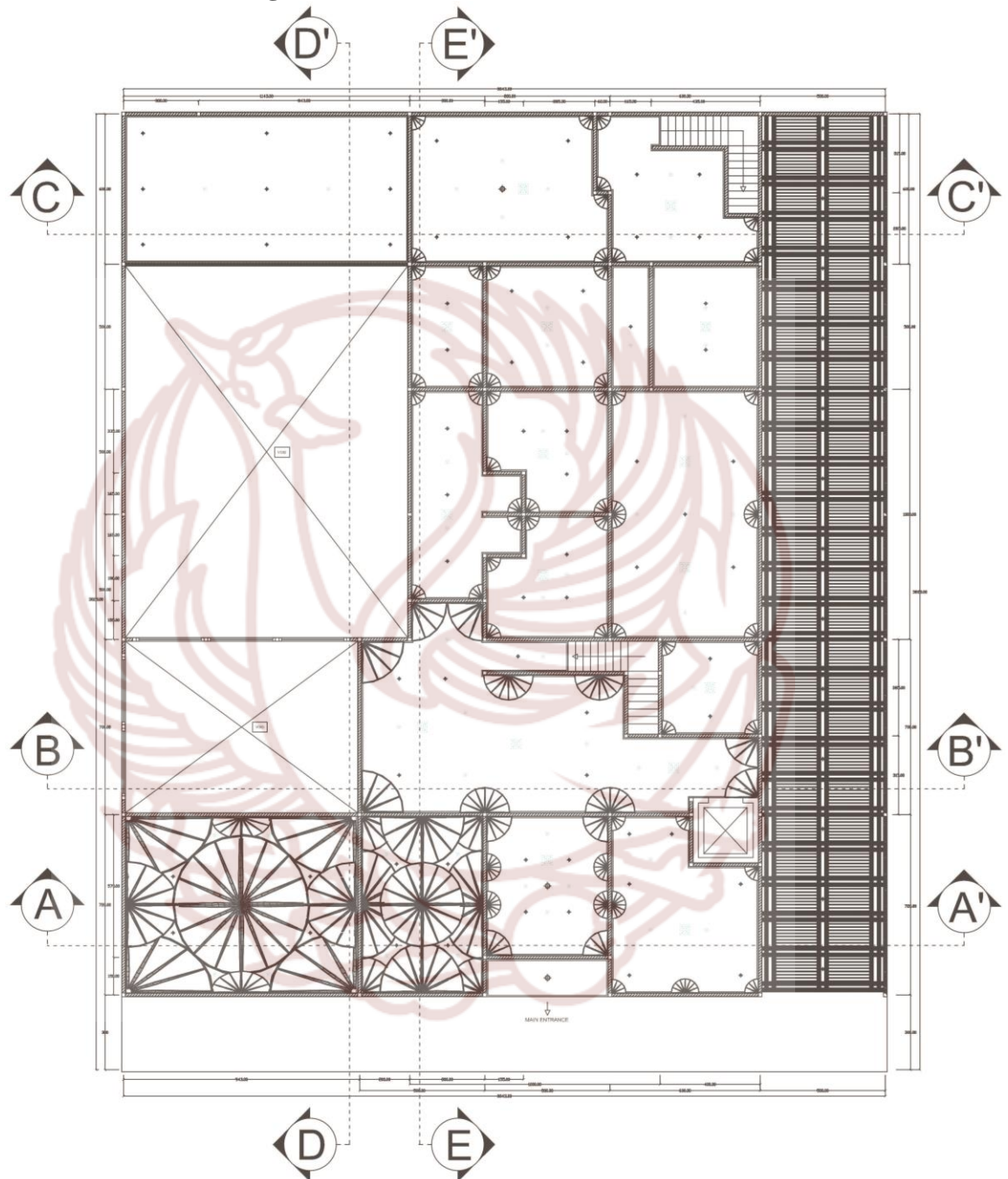


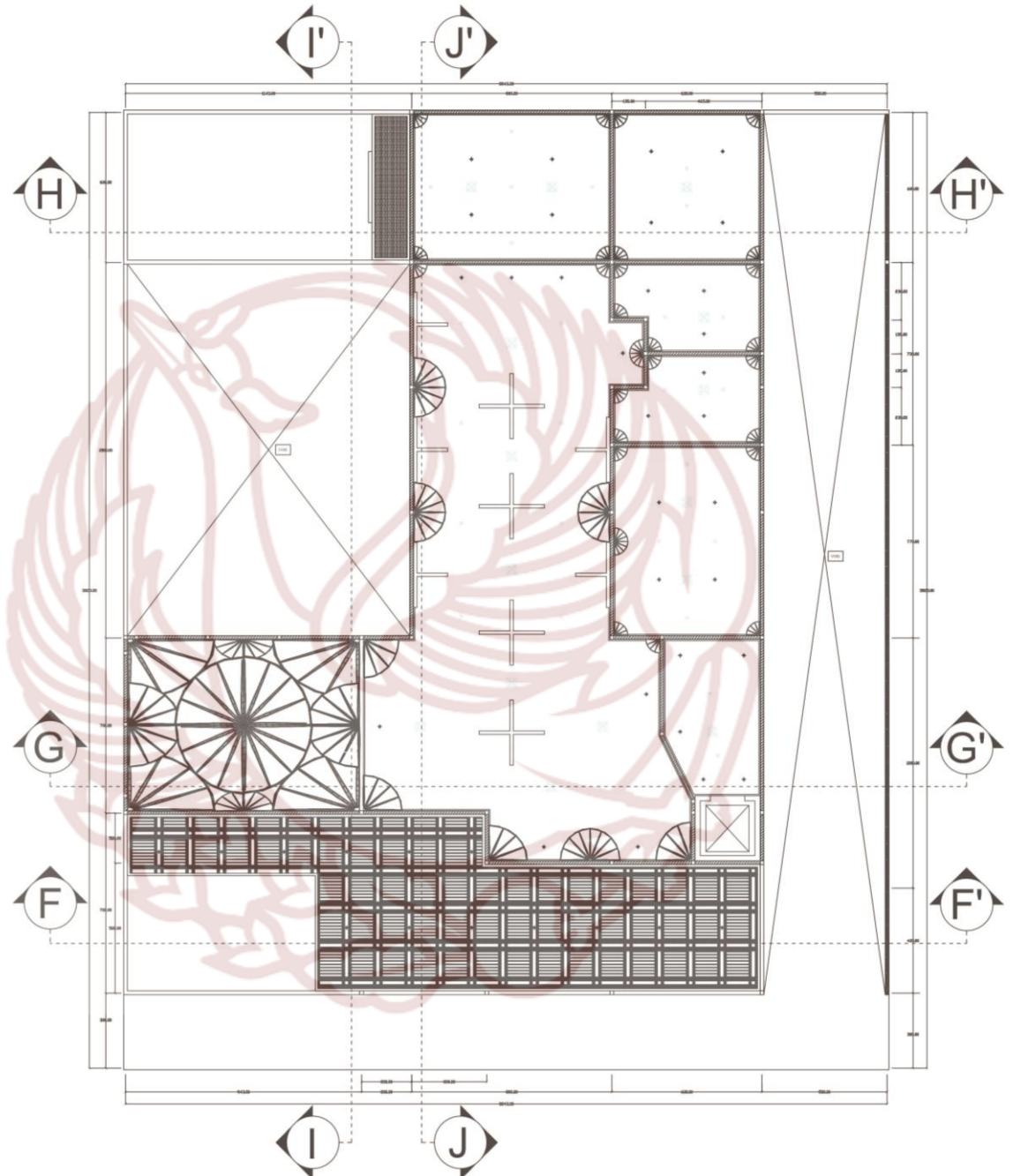
																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

H. Rencana Lantai Lantai Atas

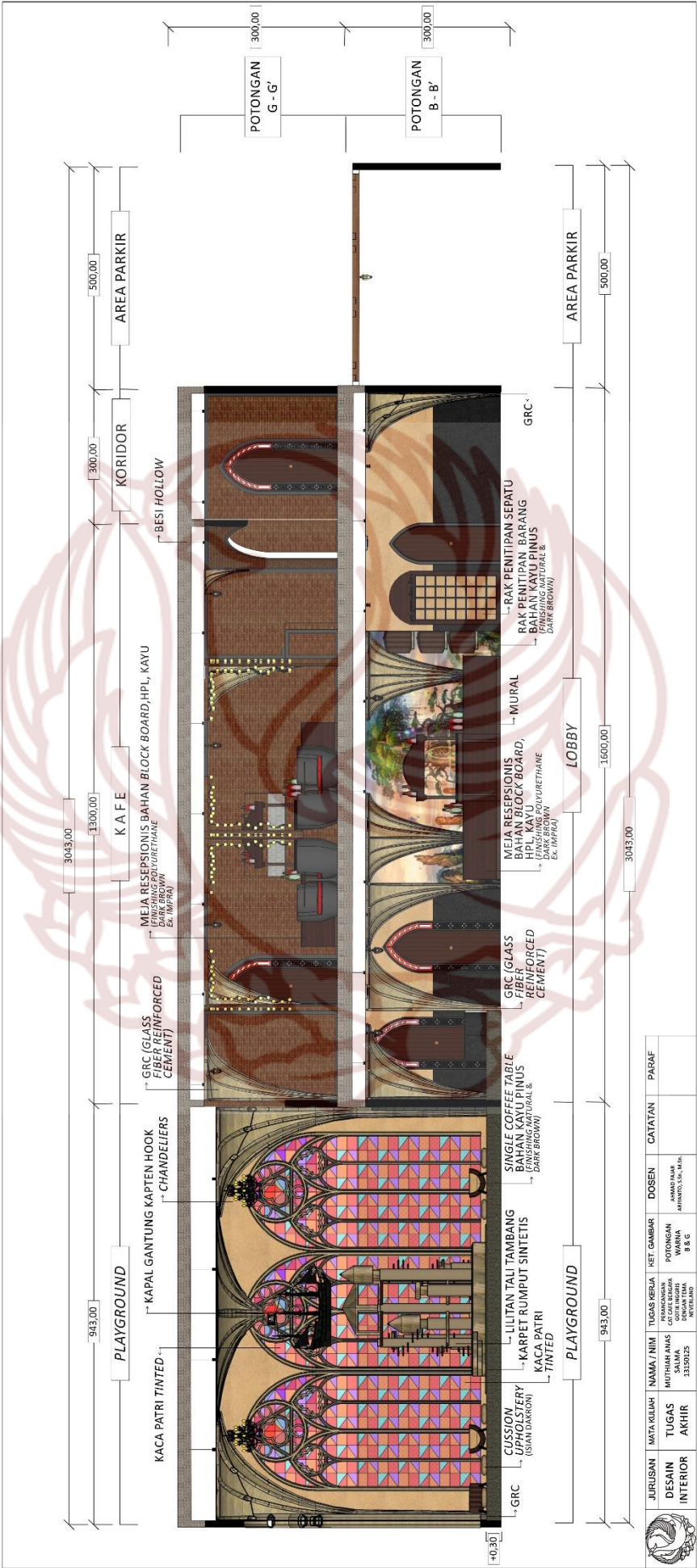


I. Rencana Ceiling Lantai Dasar



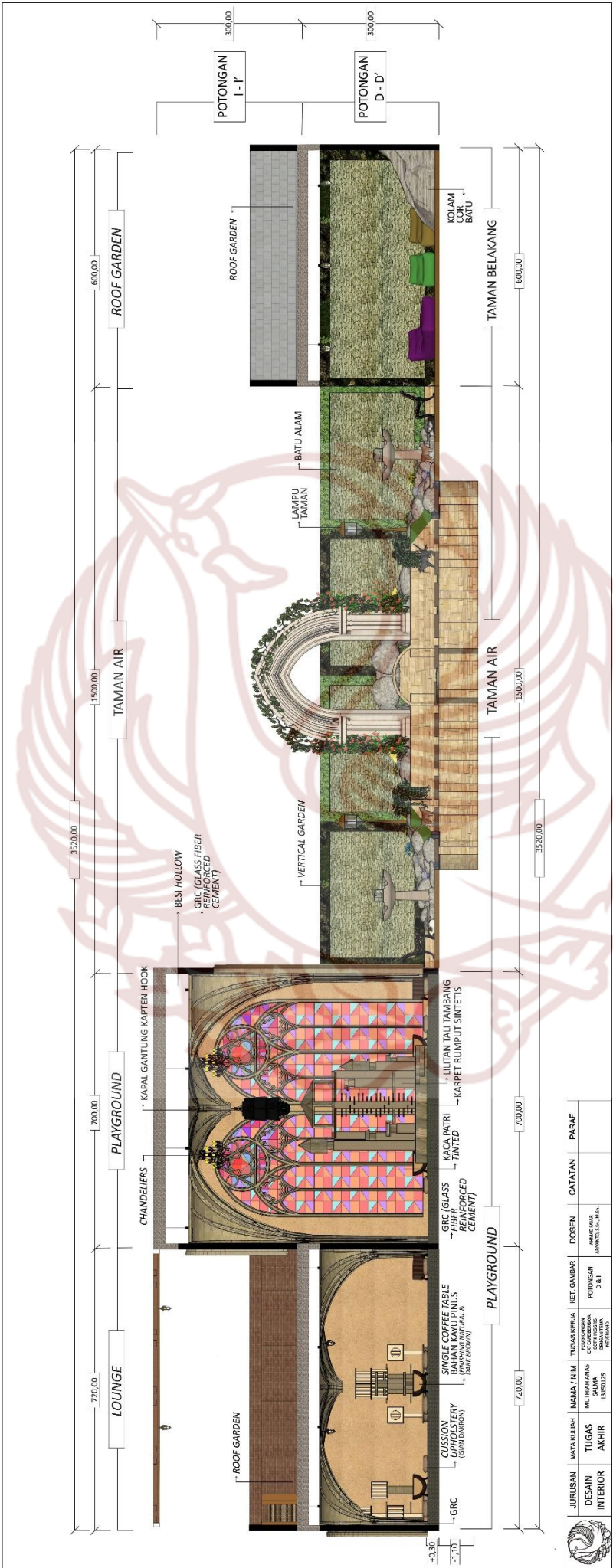
J. Rencana Ceiling Lantai Atas

K. Potongan



JURUSAN DESAIN INTERIOR	MATA KULIAH	NAMA / NIM	TUGAS KERIA	KET. GAMBAR	DOSEN	CATATAN	PASAR
	TUGAS AKHIR	MUTHIAH ANAS SALMA 23120125	PERANCANGAN GOTEL RESIDENSI KOTA SURABAYA NEVERLAND	POTONGAN WARNA B & G	ANANDA ARWANTO, S.T., M.Eng.		

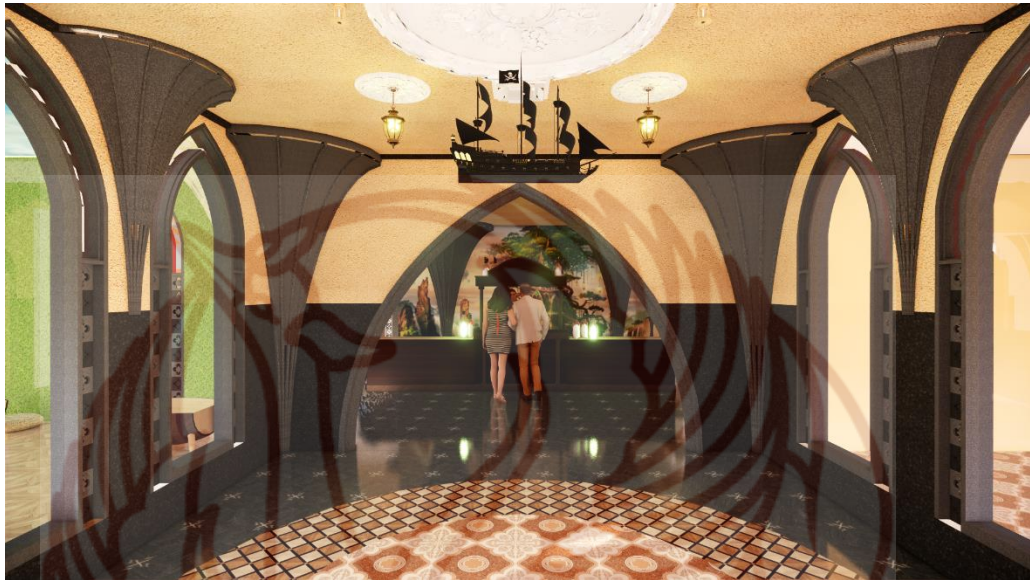




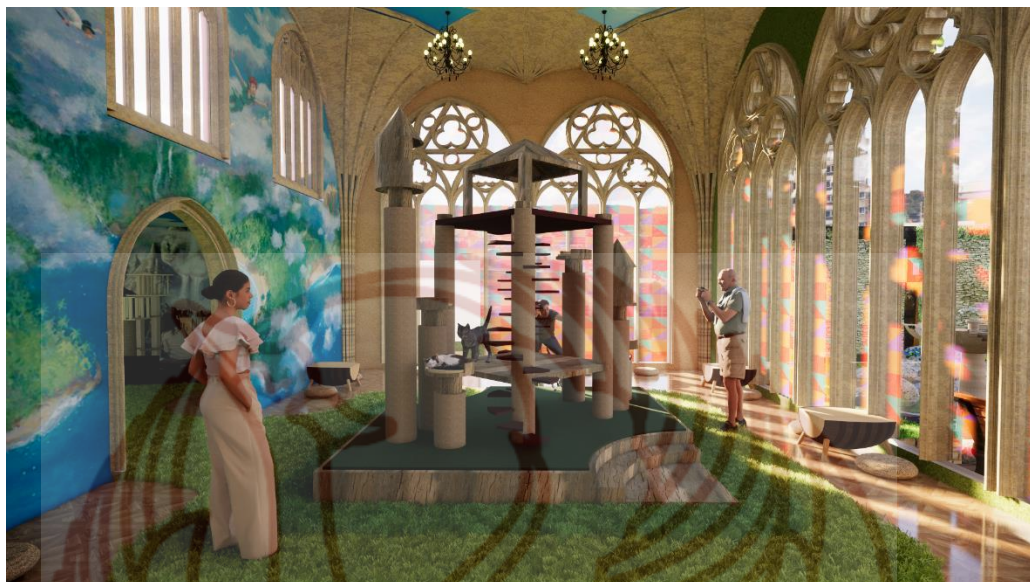
	JURUSAN DESAIN INTERIOR	TUGAS AKHIR	MATA KULIAH	NAMA / NIM	TUGAS KEJELAJAN	KET. GAMBAR	DOSEN	CATATAN	PARAF

L. Gambar Perspektif 3D

a. Lobby



b. Playground





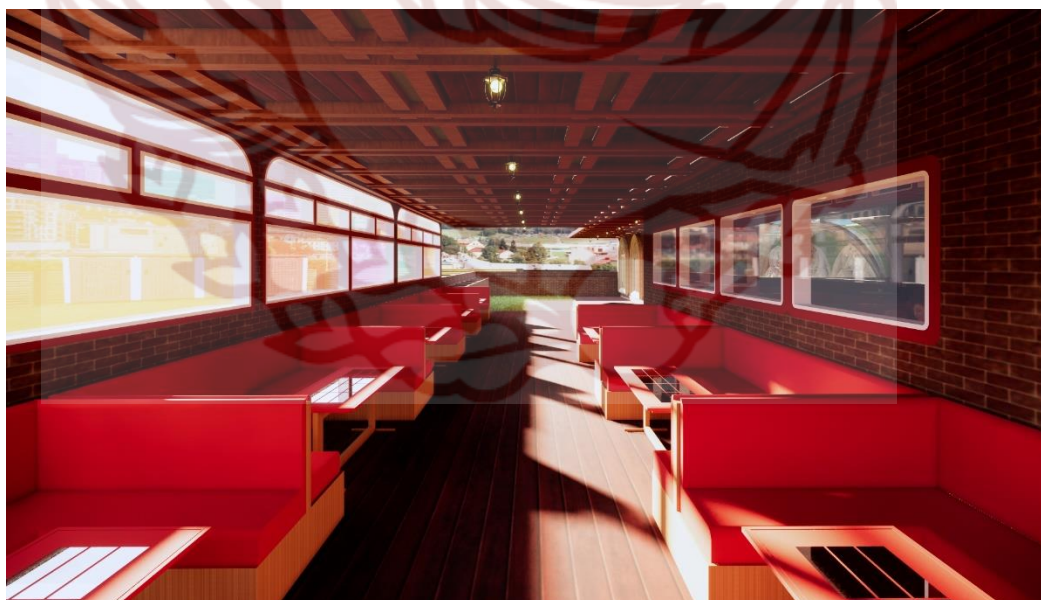
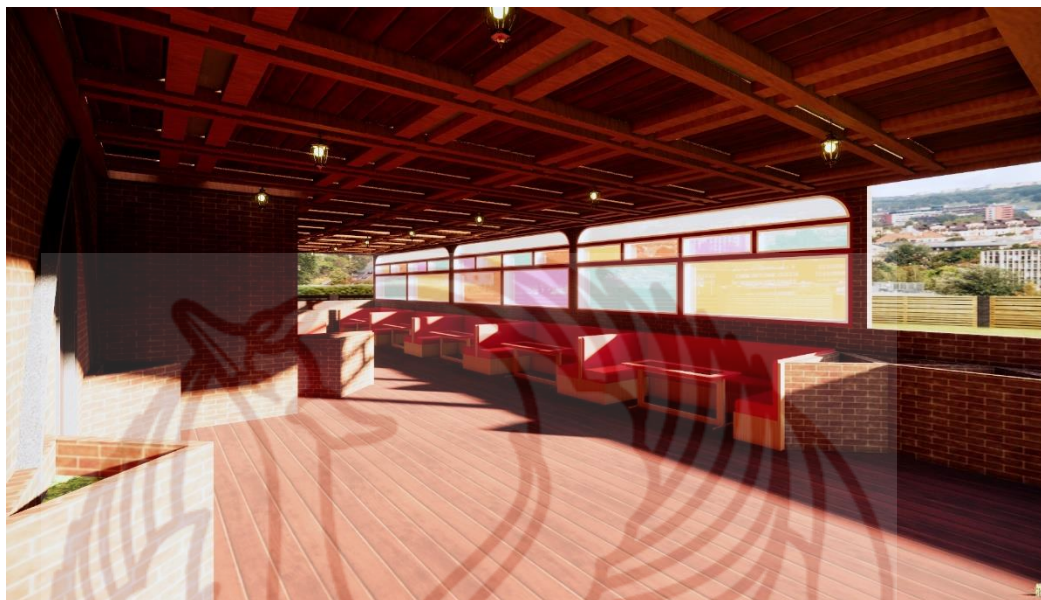
c. Taman Air



d. Kafe



e. Lounge



SKEMA BAHAN

PERANCANGAN INTERIOR CAT CAFE
BERGAYA GOTIK INGGRIS DENGAN TEMA NEVERLAND



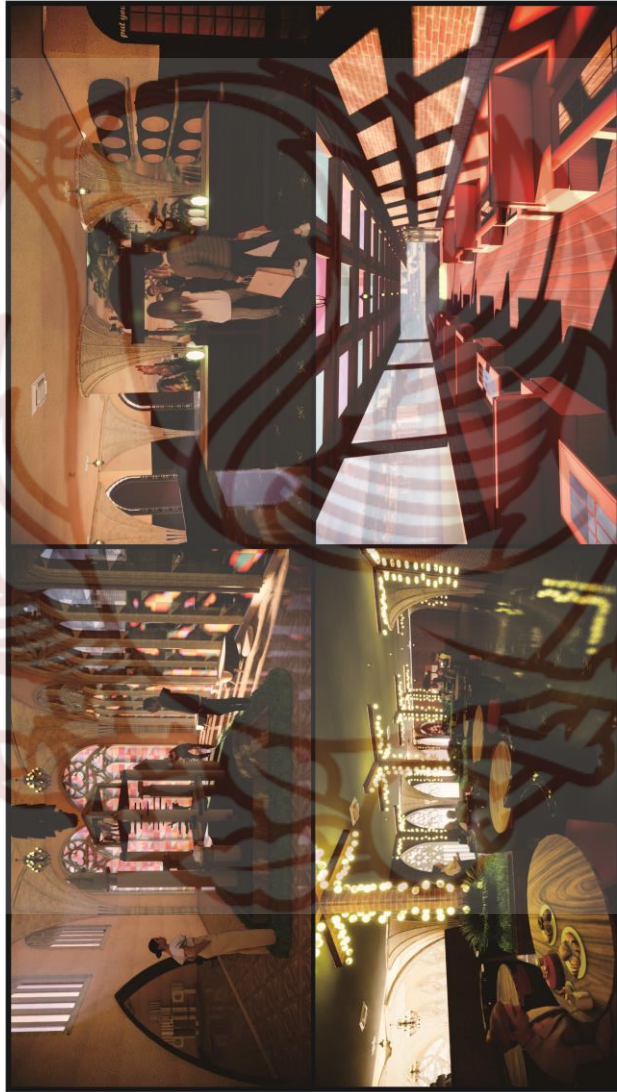
BESI HOLLOW



TINTED GLASS



GRC
(GLASSFIBER REINFORCED
CONCRETE)



RED FABRIC



COFFEE BROWN FABRIC



KARPET RUMPUT SINTETIS



KAYU PINUS



BLOCK BOARD



KAYU JATI BELANDA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat di tarik dari Perancangan Interior Cat Cafe Bergaya Gotik Inggris dengan Tema Neverland adalah perancangan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan dan memberikan wadah bagi para pecinta kucing saja, namun masyarakat umum juga dapat menikmati fasilitas lain yang disediakan. Masyarakat di luar pecinta kucing juga mendapatkan informasi seputar kesehatan kucing peliharaan hingga mampu mengikuti kegiatan-kegiatan yang dilakukan komunitas dan telah di wadahi di *cat cafe* ini.

Perancangan Interior Cat Cafe Bergaya Gotik Inggris dengan Tema Neverland ini memiliki fasilitas ruang berupa area *play ground* dan area kafe yang menerapkan tema Neverland bergaya Gotik Inggris pada era pertengahan, fasilitas yang ada dapat digunakan untuk mewadahi aktivitas pengunjung sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan mewadahi kegiatan masyarakat umum dan pecinta kucing khususnya di Solo Raya. Dengan pertimbangan pola aktivitas pengunjung dan guna memfasilitasi semua aktifitas di dalamnya, objek yang digarap di dalamnya adalah *play ground*, taman air, ruang temu komunitas, kafe, ruang rapat, dan *lounge*.

Tema yang diterapkan pada perancangan ini menggunakan tema Neverland bergaya Gotik Inggris. Dekorasi berupa kubah kipas sebagai ciri khas dari Gotik itu sendiri ditambah dengan penggunaan unsur-unsur yang identik dengan dunia

Neverland. Untuk mewujudkan hal tersebut, meliputi unsur pembentuk ruang yaitu lantai, dinding dan ceiling. Serta unsur pengisi ruang yaitu perabot dan didukung asesoris lainnya.

B. Saran

Perancangan Interior Cat Cafe Bergaya Gotik Inggris dengan Tema Neverland memberikan wadah bagi masyarakat umum, pecinta kucing, maupun komunitas di Solo Raya. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan pelayanan rekreasi dan mewadahi kegiatan komunitas pecinta kucing di Kota Solo, sehingga fasilitas yang ada harus mampu mewadahi kegiatan-kegiatan sehingga tujuan perancangan ini dapat tercapai. Terkait dengan penggunaan dan perancangan ini jika nantinya benar-benar dapat diselesaikan, maka ada beberapa saran yang menjadi pertimbangan yaitu :

1. Perancangan arus menggunakan bahan yang kuat dan tahan lama, serta semirip mungkin dengan material yang direncanakan, agar citra dan karakter serta fungsional bangunan tidak jauh dari tujuan perancangan.
2. Perancangan ini akan sesuai dengan tujuan bila didukung oleh pengelolaan yang baik.
3. Promosi yang baik juga menjadi salah satu faktor penentu kemajuan dan keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Ching, D.K, Francis. 1996. *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Jakarta: PT Erlangga
- DeChiara, Joseph. 1976. *Time Savers Standards for Interior Design and Space Planning*. United States: McGraw-Hill, Inc.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Watson :Guptill
- Sunarmi. 2008. “*Metodologi Desain*”, (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Interior ISI Surakarta)
- Sunarmi. 2007. “*Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir*”, (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain STSI Surakarta)
- Suptandar, Pamudji. 1999. *Desain Interior Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Jakarta Djambatan.
- F. Pile, John & Judith Gura. 2000. *History of Interior Design – 4th Edition The Later Middle Ages*. London: Laurence King Publishing.

Laporan penelitian/jurnal ilmiah:

- Sunarmi. “*Jurnal Peran Riset Dalam Perwujudan Desain*”. Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

Sumber Internet:

- <https://zaldym.wordpress.com/2011/06/12/obati-stres-dengan-hewan-kesayangan/>
(diakses pada tanggal 16 Juni 2016, pukul 09.47 WIB).

<https://m.tempo.co/read/news/2014/05/12/108577129/tujuh-kebaikan-memiliki-hewan-peliharaan>

(diakses pada tanggal 29 September 2016, pukul 10.10 WIB).

<http://www.jawapos.com/baca/artikel/13963/cat-cafe-yang-mulai-bermunculan-di-ibu-kota>

(diakses pada tanggal 28 Mei 2016, pukul 09.25 WIB).

<http://kbbi.web.id/kafe>

(diakses pada tanggal 25 Maret 2015, pukul 12.49 WIB).

<http://www.mesinraya.co.id/jenis-jenis-minuman-berbahan-dasar-kopi.html>

(diakses pada tanggal 4 Juli 2016, pukul 13.20 WIB)

<http://patiserimarisa.blogspot.co.id/2013/11/pengertian-tentang-pastry.html>

(diakses pada tanggal 4 Juli 2016, pukul 13.40 WIB)

<http://disney.wikia.com/wiki/Neverland>

(diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 14.18 WIB)

<http://kucinggue.blogspot.co.id/2013/07/perkumpulan-kucing-domestik-solo.html>

(diakses pada tanggal 23 Mei 2016 pukul 01.04 WIB)

<https://m.tempo.co/read/news/2015/03/06/201647733/cutie-cats-cafe-kemang-kafe-kucing-pertama-di-indonesia>

(diakses pada tanggal 14 Juni 2016, pukul 23.56 WIB)

<http://www.thecatcabinjakarta.com/>

(diakses pada tanggal 14 Juni 2016, pukul 23.56)

<http://catsvillage-cafe.com/cats-village/>

(diakses pada tanggal 14 Juni 2016, pukul 01.10)

<https://www.academia.edu/5481347/ERGONOMI>

(diakses pada tanggal 6 Juni 2016, pukul 13.35)

<http://www.dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/.../16279>

(diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 15.55 WIB)

<http://jdih.surakarta.go.id>

(diakses pada tanggal 9 Januari 2017, pukul 19.32 WIB)

<http://steve-lovelace.com/the-5-types-of-coffee-shops/>

(diakses pada tanggal 18 Januari 2017, pukul 14.27 WIB)

<https://text-id.123dok.com/document/dy4e6v7kq-pengertian-umum-cafe-klasifikasi-cafe.html>

(diakses pada tanggal 18 Januari 2017, pukul 13.07 WIB)

<https://majalah.ottencoffee.co.id/4-ide-bisnis-di-dunia-kopi-dengan-modal-ringan/>

(diakses pada tanggal 19 Januari 2017, pukul 21.37 WIB)

<https://www.kajianpustaka.com/2017/11/pengertian-jenis-dan-sistem-pelayanan-restoran.html>

(diakses pada tanggal 18 Januari 2017 pukul 20.22 WIB)

<http://febyoktora-archi.blogspot.co.id/2010/04/perbedaan-antara-perancangan-dan.html>

(diakses pada tanggal 16 Juni 2016 pukul 15.53 WIB)

<http://www2.jawapos.com/baca/artikel/13963/cat-cafe-yang-mulai-bermunculan-di-ibu-kota>

(diakses pada tanggal 17 April pukul 14.13 WIB)

https://id.wikipedia.org/wiki/Solo_Raya

(diakses pada tanggal 19 April 2017 pukul 19.05 WIB)

<http://kbbi.web.id/lantai>

(diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 11.12 WIB)

<http://kbbi.web.id/dinding>

(diakses pada tanggal 16 April 2016, pukul 12.06 WIB)

